

JUEGO PARA PC AFTER THE WAR ¡GRATIS!

¡DISFRUTA DE LA MEJOR ACCIÓN POSTAPOCALÍPTICA!



LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 251 FEBRERO 2016
POR SÓLO 3,99 €

PREVIEW

Rise of the Tomb Raider

LARA LLEGA POR FIN A NUESTROS PC

HARDWARE

¡Actualiza tu PC!

PREPARA TU MÁQUINA PARA EL NUEVO AÑO

REPORTAJE

Indies para 2016

¡LOS JUEGOS MÁS ORIGINALES Y ROMPEDORES!

FARCRY PRIMAL

¡Acción en estado salvaje!

eSports

¡TODA LA ACTUALIDAD DE LA COMPETICIÓN!

AHÓRRATE 5€ RAINBOW SIX SIEGE

¡PÓSTER DE REGALO!



Calendario 2016

PREVIEWS

XCOM 2

AGATHA CHRISTIE: THE ABC MURDERS

REVIEWS

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

DIRT RALLY

RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

ANTES QUE NADIE

Dark Souls III

¡VUELVE EL ROL MÁS LETAL!

VOLVER A LAS RAÍCES

Muchas veces, cuando los jugadores nos enfrentamos a una novedad largamente esperada y nos vemos abrumados por esos "puntos diferenciales" que, sin cesar, los desarrolladores intentan aportar a su producciones, pueden ocurrir varias cosas. Una, la mejor, es que todo aquello nos encante, nos hagamos a ello rápida e intuitivamente y descubramos nuevos caminos para la diversión. Otra, no tan buena, es que nos topemos con un aluvión de diseños fallidos, en pos de la diferencia, que sólo sirvan para para frustrarnos. Y entonces pensamos que porqué no se vuelve a las raíces y se trabaja en aquello que funciona bien. Algunos, vuelven tanto que han hecho de ese camino, escuela, y siempre ofrecen lo mismo. Sagas interminables. En otras ocasiones esas mismas sagas intentan renovarse volviendo a las raíces o, en casos extremos, hasta en el tiempo. Como «Far Cry Primal», un inesperado giro de tuerca de Ubisoft a una de sus sagas más populares, innovando, a su vez, en jugabilidad, diseños y técnicas. Y hasta en habilidades lingüísticas.

Pero esa vuelta a los orígenes, a las raíces del videojuego y la diversión, también se puede mirar desde un sentido más literal con el panorama retro que, en buena parte, coincide también con lo indie. Y es que en esta industria dominada por grandes producciones millonarias, poco a poco el indie va expandiendo su influencia, además como vía de entrada –o regreso– a muchos motivados desarrolladores, algunos novatos, otros no tanto. La vuelta a las raíces del diseño y la diversión en el videojuego hace que la tecnología más llamativa de 2016 sea, también, una veterana con más de dos décadas a sus espaldas: la RV doméstica. Y es que parece que, al final, queda mucho por descubrir y avanzar en aquello que, hace años, ya funcionaba de maravilla. Como, por ejemplo, el juego de regalo de este mes:«After the War». Bienvenido a Micromanía.

FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
Las preguntas sobre qué es lo que va a dominar el mundo del videojuego durante este año que acaba de comenzar, es lo que el director de Micromanía se plantea en su opinión de este mes. **Pág. 14**



Rubén Gutiérrez
¿Es una locura ser distribuidor de juegos físicos en la actualidad? El responsable de marketing y desarrollo de negocio de Meridiem nos da su punto de vista sobre este desafío en este momento. **Pág. 16**



Santiago Tejedor
Si andas dándole vueltas a la idea de actualizar tu PC para la nueva temporada de juegos que acaba de empezar, te aconsejamos que revises el informe que ha preparado Santiago. **Pág. 62**



Vanessa Ruiz Martín
La arquitecta y profesora de U-tad analiza cómo los videojuegos pueden favorecer la mejora de habilidades espaciales y cognitivas en el desarrollo intelectual de los jugadores, habituales o no. **Pág. 52**

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

SUMARIO

18 FAR CRY PRIMAL
La nueva historia de la espectacular saga de acción de Ubisoft nos lleva atrás en el tiempo... ¡a la prehistoria!



36 JUEGOS INDIE PARA 2016
Si quieres encontrar los juegos más originales e innovadores para 2016, no te pierdas esta selección.



62 ACTUALIZA TU PC PARA LOS NUEVOS JUEGOS
Una guía para que tengas claro qué componentes poner al día, de cara a los juegos de la nueva temporada.

micromanía te regala

AFTER THE WAR

JUEGO VALORADO EN 10€

74

¡VIVE TODA LA ACCIÓN MUTANTE EN TU PC!

Disfruta de un juego de acción espectacular, ambientado en un mundo postapocalíptico... ¡gratis!

ÍNDICE POR JUEGOS

SOUTH PARK THE FRACTURED BUT WHOLE

¡Los héroes invaden South Park!

■ **ACCIÓN/ROL** ■ **2016** ■ **UBISOFT**

El rol puede ser épico a la vez que irreverente y hasta grosero. Lo que no quita para que sea un gran rol. Ubisoft y Obsidian nos lo desmotraron con «La Vara de la Verdad», llevando el delirante universo de South Park a nuestros discos duros en un juegazo no apto para espíritus sensibles. Ahora, en 2016 la historia se repetirá con «The Fractured but Whole» –título cuya traducción ardemos en deseos de conocer– cambiando la ambientación de fantasía medieval por la de guerras de superhéroes de cómic. Héroes, eso sí, tan peculiares como puedes imaginar si conoces la serie de TV. ¿Quién ganará en la batalla entre The Coon y el Profesor Caos?



HUMAN KITE, TOOLSHED, MYSTERIO, THE COON... Son los nombres de los protectores de South Park en la nueva y disparatada aventura de Ubisoft.



¡ESTARÁ HASTA TOALLÍN! Todos los grandes personajes de la serie de TV repiten en «The Fractured but Whole», hasta Toallín con sus problemas.





UN BUEN DISFRAZ, UN BUEN NOMBRE Y... ¡A VOLAR POR SOUTH PARK! Si la ambientación de fantasía medieval animó la acción del anterior juego de South Park, los superhéroes son ahora la clave.



THE COON VIGILA, SOUTH PARK ESTÁ A SALVO... ¡O NO! El alter ego de Cartman, The Coon, dirigirá a un grupo de vigilantes que protegerá a los habitantes de South Park de todo... menos de ellos.

¡NADA EVITARÁ QUE EL PROFESO CAOS TRIUNFE! El bueno de Butters se ha transformado, una vez más, en el maquiavélico Profeso Caos, que cuenta con una nutrida legión de acólitos que intentarán acabar con los vigilantes de The Coon. ¡Si el malvado tiene un traje de papel aluminio, la cosa se va a poner muy fea, sin duda!

2016: ¿AÑO DE LA REALIDAD VIRTUAL DOMÉSTICA?

Las experiencias inmersivas con las que soñamos hace décadas se van haciendo posibles con nuevas tecnologías que, por fin, comenzarán a estar disponibles a lo largo de 2016. ¿Qué podemos esperar?

Todos hemos soñado alguna vez –durmiendo o conscientemente– con una inmersión total en nuestros videojuegos favorito. Hace un par de décadas tal cosa parecía estar al alcance de la mano con el despegue de la Realidad Virtual. Lamentablemente, la tecnología y la industria no estaban preparadas para este reto y hemos tenido que esperar –y olvidar– hasta hoy, convertir aquellos sueños en hechos factibles. El concepto original apenas ha cambiado, pero las prestaciones del hardware actual por fin han permitido desarrollar dispositivos capaces de traernos la Realidad Virtual a nuestra vida cotidiana con un suficiente calidad, sencillez... Eso sí, no a un coste tan asumible como esperábamos. La Realidad Virtual seguirá siendo una tecnología exclusiva y costosa por un tiempo. Pero se han dado los primeros pasos, la fabricación a nivel industrial y la comercialización masiva. Si hace 20 años la Realidad Virtual despegaba, ahora prepara su aterrizaje definitivo.

Desafío tecnológico

Pese a los grandes avances tecnológicos que hemos contemplado en los últimos años, las dificultades a las que se enfrentan los fabricantes de dispositivos de Realidad Virtual de la presente generación se concentran en los mismos factores que hace dos décadas: la definición de la imagen, la estereoscopía, la portabilidad del visor y el diseño de un controlador-interfaz. Desde luego, en los dispositivos que preparan su lanzamiento en 2016 podemos contar con resoluciones altas y con diseños más compactos y confortables. Además, se han resuelto bastante bien aspectos como la óptica y los sistemas de posicionamiento y orientación. Sin embargo, la Realidad Virtual resultaría decepcionante si no consigue situarse –o acercarse mucho– al nivel de detalle audiovisual de un PC convencional de su tiempo, con un monitor y altavoces. En este sentido, los actuales dispositivos de Realidad Virtual han estado al límite.



LA COLORISTA AVENTURA DE PLATAFORMAS «LUKY'S TALE», desarrollada por Playfull, estará incluida de serie con la compra del visor Oculus Rift.

> “La apreciación de calidad de la experiencia determinará el éxito de la Realidad Virtual”

LOS DISPOSITIVOS MÁS PROMETEDORES



FOVE VR
El proyecto FOVE, impulsado colectivamente, es uno de los más prometedores. Es capaz de reconocer el movimiento de los ojos para reproducir una estereoscopía adaptativa.



HTC VIVE - STEAM VR
El proyecto de Valve va viento en popa tras las demos del prototipo VIVE Pre en CES. Su cámara frontal lo convertirá en un visor híbrido para Realidad Virtual y Realidad Aumentada.



OCULUS RIFT
El actual referente y principal impulsor del renacimiento de la Realidad Virtual está disponible. Su potencial de desarrollo más inmediato es el controlador Oculus Touch.



RAZER OSVR
Concebido como proyecto a largo plazo, Razer pretende ofrecer un estándar de desarrollo para la RV desde las posibilidades del código abierto (Open Source).



SAMSUNG GEAR VR
Basado en tecnología de Oculus –y dirigido sólo a los smartphones, por ahora– el Gear VR tiene un gran potencial, dada la capacidad industrial de Samsung.

EL CAMINO PARALELO DE LA REALIDAD AUMENTADA



Cada vez más desarrolladores contemplan la Realidad Aumentada para sus proyectos a partir de 2016. Y es que esta tecnología ofrece posibilidades asombrosas con una concepción más sencilla que la Realidad Virtual, pero con diferentes desafíos técnicos. Microsoft se ha puesto en cabeza en combinar el mundo real con imágenes holográficas mediante sus Hololens, inalámbricas y con 5 horas de autonomía.



Cabe reconocer que ambas experiencias son muy diferentes si nos fijamos en el grado de inversión. Pero, ¿invertirías tu dinero para ver tus juegos apreciablemente peor que en tu monitor? La definición de imagen de Oculus Rift es de un total de 2160x1200 píxeles sobre dos pantallas OLED. Esto implica una resolución comparable a la proporcionada por un monitor FullHD, lo que resulta más que suficiente: un gran avance.

Alta exigencia

Como contrapartida a estos logros, hemos de asumir unos requisitos técnicos que resultan ser muy altos. Para usar el visor Rift de manera óptima necesitaremos un PC a la última: CPU de Intel Core de 4ª generación, una GTX 970 o similar –Oculus tiene en su web una aplicación que chequea si tu equipo está listo– y 2 puertos USB 3.0 libres. Y esto es lo mínimo. Según NVIDIA –que acaba de inaugurar su certificación "VR Ready"– hará falta algo más para una experiencia a lo grande. Y eso será, la calidad de la experiencia, lo que a la larga decidirá si la Realidad Virtual llega para quedarse.



«EVE: VALKYRIE» ACOMPAÑARÁ la compra de un visor Oculus Rift. El simulador de combate espacial de CCP es uno de los más emblemáticos títulos de esta tecnología.



MÁS ALLÁ DE LOS JUEGOS, la Realidad Virtual de esta generación promete experiencias interactivas de simulación, expresión artística y entretenimiento.

CARRERA TECNOLÓGICA

Independientemente del grado de penetración que los dispositivos de RV logren en el mercado, será apasionante seguir el desarrollo estas tecnologías aún experimentales y su grado de aceptación. El progreso aborda todas las escalas, desde las sencillas Cardboard de Google, hasta los sistemas de seguimiento ocular para calcular el enfoque estereoscópico, pasando por los todavía inciertos modelos de interfaz para proporcionar control interactivo.





BREVES



WINDOWS 10, EL SISTEMA QUE MÁS RÁPIDO SE EXTIENDE

Microsoft ha exhibido los datos que demuestran que más de 200 millones de ordenadores ya cuentan con este Sistema Operativo instalado.
blogs.windows.com



ADR1FT ENTRA EN ÓRBITA

505 confirma el lanzamiento de «ADR1FT» para el 28 de marzo. Esta esperada aventura de ciencia ficción en primera persona, está optimizada para la Realidad Virtual.
adr1ft.com



46 MILLONES DE DÓLARES PARA JUEGOS EN KICKSTARTER

Durante 2015, en la plataforma de financiación colectiva Kickstarter se han impulsado más de 400 proyectos de videojuegos gracias a las donaciones.
www.kickstarter.com



HOMEFRONT 2 PREPARA LA INSURGENCIA PARA MAYO

Dambuster y Deep Silver fijan el lanzamiento de esta esperada continuación para el 20 de Mayo. Koch Media se encargará de su distribución en España.
www.homefront-game.com



HITMAN, POR EPISODIOS

Square Enix ha cambiado el modelo de negocio para «Hitman», que ahora llegará por episodios: con un coste de 15 $ el prólogo y la primera misión, y de 10$ los restantes (6 en total).
hitman.com/es

NOVEDADES DE FEBRERO

Un invierno calentito en tu disco duro

Aunque no es muy habitual que el de febrero sea un mes pródigo en lanzamientos, parece que el de 2016 se va a convertir en una excepción. Quizá, por aquello de ser bisiesto.Pero sea por la razón que sea, viendo el calendario de novedades para este mes no podemos menos que felicitarnos y frotarnos las manos –y poner a punto teclado, ratón, mando y limpiar el disco duro– para dar cabida a todo lo que se avecina, que es mucho y, lo mejor, bueno. Y no sólo hablamos de software, sino que también ha empezado a moverse el primer hardware de RV real para el entorno doméstico. Oculus Rift ya ha anunciado su precio y a final de mes HTC y Valve darán más datos de lo que nos espera con su visor Vive.

FEBRERO 2016: LANZAMIENTOS Y EVENTOS



Cobalt
Sí, el nuevo juego de Mojang llega en tan solo unos días. ¡Prepárate!

03

Agatha Christie The ABC Murders
Investigación, misterio, crímenes y un detective pedante y encantador.



XCOM 2
Uno de los juegos de estrategia más esperados del año llega el día 5.



Assassin's Creed Chronicles Russia
La saga «Assassin's Creed Chronicles», de acción y plataformas, continúa lanzando entregas durante febrero.



Dying Light
La epopeya de supervivencia en un universo zombi expande su desafío con nuevos niveles .

09

Firewatch
Campo Santo ya tiene casi a punto su aventura de misterio y exploración.



Street Fighter V
El legendario juego de lucha vuelve totalmente renovado el día 16.



DICE Summit en Las Vegas
Las Vegas acoge los 25 años de «Civ» y a los grandes de la industria.



Plants vs. Zombies Garden Warfare 2
El desternillantes y surrealista juego de acción se estrena a finales de mes.



HTC Vive Pre
Todo está listo para que HTC y Valve den más detalles de la salida de Vive.

PRÓXIMAMENTE...

PRIMER TRIMESTRE 2016

XCOM 2
■ **5 de Febrero de 2016** ■ **Estrategia**
■ **Firaxis, 2K Games, Take 2** ■ **PC, Mac, Linux**
La invasión alienígena triunfó y la Tierra ha sido conquistada. ¿Ganaremos la batalla por el planeta?

FAR CRY: PRIMAL
■ **1 de Marzo de 2016** ■ **Acción**
■ **Ubisoft** ■ **PC, XB One y PS4**
La saga de Ubisoft viaja en el tiempo y nos lleva a la Prehistoria, para usar lanzas, piedras y flechas.

DARK SOULS III
■ **12 de Abril de 2016** ■ **Acción, Rol** ■ **From Software, Bandai Namco** ■ **PC, XB One y PS4**
El rol más brutal, extremo y exigente que jamás has jugado se renueva con una tercera entrega.

PRIMAVERA/VERANO 2016

TOTAL WAR: WARHAMMER
■ **28 de Abril de 2016** ■ **Estrategia**
■ **Creative Assembly, SEGA** ■ **PC**
Dos universos increíbles se unen en un juego llamado a marcar un referente en la estrategia.

BATTLEBORN
■ **3 de Mayo de 2016** ■ **Estrategia MOBA / Acción**
■ **Gearbox, 2K Games** ■ **PC, XB One, PS4**
¿Podrá el nuevo juego de Gearbox plantar cara al desafío de Blizzard con «Overwatch»?

MIRROR'S EDGE CATALYST
■ **24 de Mayo de 2016** ■ **Acción** ■ **DICE, EA**
■ **PC, XB One, PS4**
Otro que también se nos retrasa es el regreso de Faith a nuestros discos duros. Habrá que esperar...

DOOM
■ **Primavera de 2016** ■ **Acción**
■ **id Software / Bethesda** ■ **PC, PS4, XB One**
Antes prometía, ahora nos lo garantiza. ¡Brutal! Cada nueva escena revelada es todo un acontecimento.

OVERWATCH
■ **Primavera de 2016 (beta)** ■ **Acción** ■ **Blizzard**
■ **PC, XB One, PS4, Mac**
Blizzard confirma que el asalto al trono de la acción multijugador es en primavera, pero no precisa fecha.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
■ **23 de Agosto de 2016** ■ **Acción, Rol**
■ **Nixxes, Eidos** ■ **PC, XB One y PS4**
Adam Jensen concreta su fecha de regreso y estará en medio de un conflicto entre cibernéticos.

"La mejor receta para la novela policiaca:
el detective no debe saber nunca más que el ~~lector~~".

jugador

Agatha Christie

LENGUAS DE TRAPO

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



"En realidad (Virtual Boy de Nintendo, 1995) no era un dispositivo de realidad virtual. No tenía seguimiento de cabeza, tenía un corto campo de visión y esencialmente era una televisión 3D monocroma. Una verdadera pena también: la asociación de la Virtual Boy con la realidad virtual ha hecho mucho daño a la industria a largo plazo".

Palmer Luckey. Fundador de Oculus VR

"No, no lanzaremos un juego cargado de bugs". Estamos muy, muy al corriente de lo que eso provocaría. Siempre hay una gran fase al final de desarrollo cuando, en esencia, hemos terminado la producción y hemos pasado unos meses cerrando el juego y corrigiendo todos los bugs. 2K es, por fortuna, una editora con la que podemos culminar el trabajo, pulido y sin bugs, y eso es genial. Y ahí será cuando anunciemos la fecha de puesta a la venta".



Andy Wilson. Productor ejecutivo de Hangar13 (Mafia III)



"No podréis gastar dinero para obtener material más rápido o caer en un pay-to-win. Si me preguntas si ofrecemos alguna posibilidad de acelerar las cosas o de comprar ítems estéticos, la respuesta es no. No tenemos micro-transacciones y punto"

Magnus Jansen. Director Creativo de The Division (Ubisoft)



"Las compras digitales desde la red han sido adoptadas por los usuarios como un nuevo canal de venta. Su eficiencia es mayor (...) Poder llegar a las casas de los jugadores sin la participación de intermediarios supone una importante oportunidad"

H. Tsujimoto. Presidente de Capcom (Street Fighter V).

PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿QUÉ... espera conseguir el miliciano africano Jonas Savimbi, que ha denunciado a Activision porque en «Call of Duty Black Ops 2» aparece como "un bárbaro asesino"?

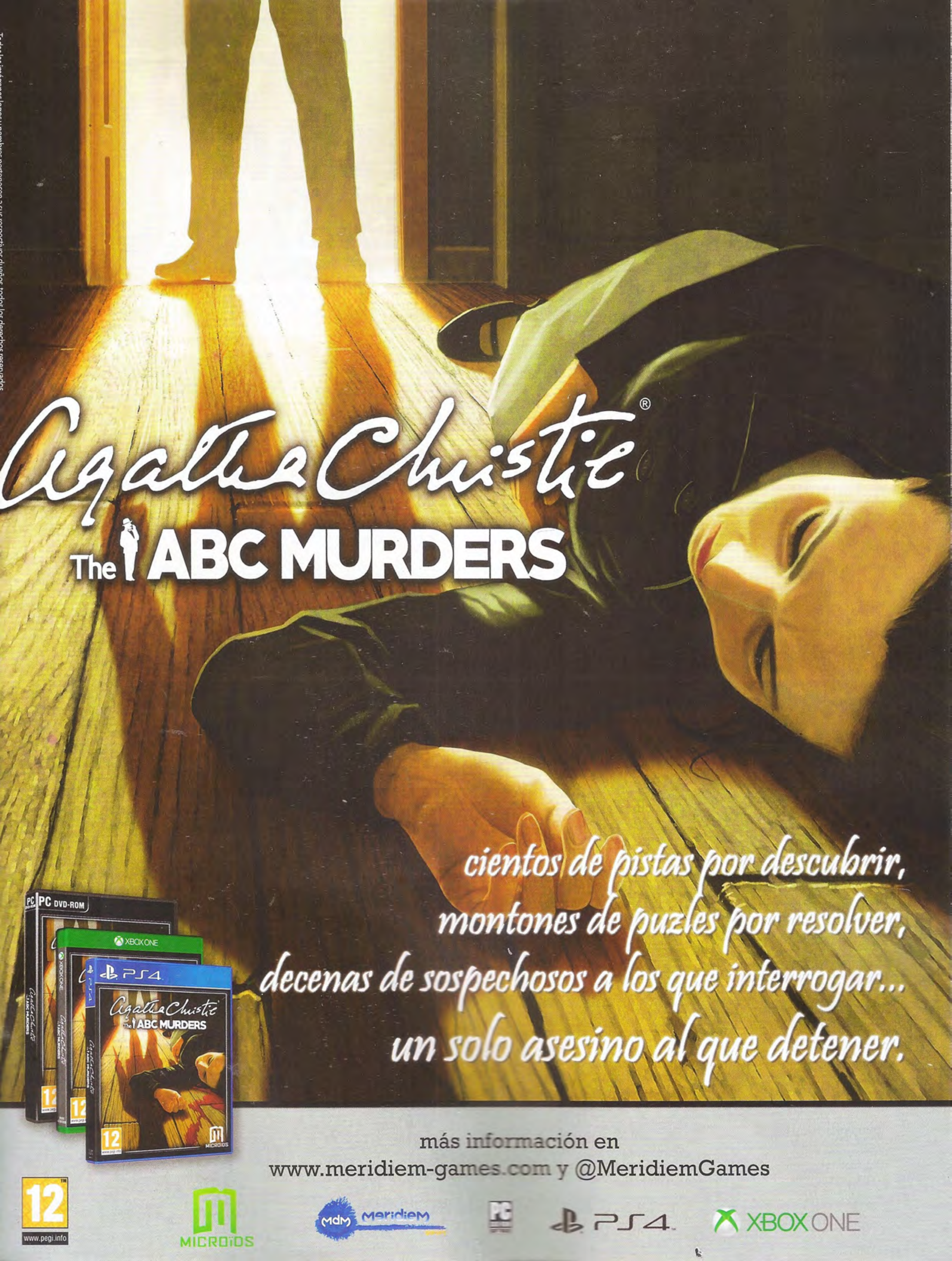
¿SERÁ CIERTO... que John Romero está trabajando en un nuevo shooter, tras calificar de "calentamiento" el nuevo nivel de «Doom» que acaba de publicar?

¿CONSEGUIRÁ... el anónimo jugador Multitasker la imposible tarea de completar todos los juegos de Steam, tal como se ha propuesto?

¿SERÁ VERDAD... que en 2016 no habrá un nuevo «Assassin's Creed» y el próximo saldrá en 2017, ambientado en Egipto?

¿PARA QUÉ... ha contratado Disney al youTuber que más gana, PewDiePie, y lo ha convertido en dibujo animado en su red Revelmodel?

¿QUIÉN... le tose ahora a Frontier, tras haber vendido casi millón y medio de copias del arriesgado y complejo proyecto «Elite: Dangerous»?


Todas las imágenes, logos y nombres pertenecen a sus respectivos dueños, todos los derechos reservados
Agatha Christie®
The ABC MURDERS
cientos de pistas por descubrir,
montones de puzles por resolver,
decenas de sospechosos a los que interrogar...
un solo asesino al que detener.
PC DVD-ROM
XBOX ONE
PS4
12
más información en
www.meridiem-games.com y @MeridiemGames
12
www.pegi.info
MICROIDS
MdM Meridiem
PS4
XBOX ONE

2016 SERÁ EL AÑO DE... ¿TÚ QUÉ PIENSAS?

Cada año todos los jugadores -y los propios actores de la industria- especulamos sobre qué dominará la temporada: ¿RV? ¿Indie? ¿Rol? ¿Hardware?



Paco Delgado
Director de Micromanía

Hace no muchos días -bueno, cuando leas esto unos pocos más- Palmer Luckey anunció oficialmente el precio de Oculus Rift, colocándose en unos nada desdeñables 700 euros del ala más gastos de envío. No está mal, no. Por supuesto, no pasó un segundo para que fans y detractores empezaran a arrimar el ascua a su sardina. Para algunos, el precio es justo y hasta barato -como asegura el mismo Luckey-. Para otros es un robo a mano armada. Pero no es mi intención hablar de precios ahora. Este comentario sobre Oculus Rift no ha venido a cuenta de su precio, aunque desde luego me da que lo deja reducido a un producto únicamente para pioneros y fans irredentos de la tecnología punta; lo que a los modernos les gusta llamar "early adopters".

El caso es que entre las muchas voces que han defendido el precio de Oculus Rift se han alzado comentarios asegurando que da igual el precio. 2016 va a ser el año de la Realidad Virtual doméstica, y no hay más que hablar. Estará Oculus, estará HTC Vive, estará Sony con su Morpheus, estará Samsung con su Gear VR, etc. No hay escapatoria.

¿Sólo es el año de la RV doméstica?

Pero, ¿y si resulta que 2016 no es el año de la RV, al final? O, mejor dicho, ¿y si no es tan sólo el año de la RV? A lo mejor es el año del... indie. Existen las mismas razones -o más- para asegurarlo. Son cada vez más los estudios independientes -muchas veces por necesidad- que surgen como setas por todo el mundo, con proyectos que utilizan el crowdfunding como vía de financiación. Sólo tienes que ver este número de Micromanía para comprobarlo, y lo que vas a encontrar en el reportaje que te hemos preparado es sólo la punta del iceberg. Hay muchos más juegos en proyecto, y los que tienen que venir. Así que, teniendo en cuenta que estos títulos, además, van a salir mucho más económicos para el jugador medio que un visor de realidad virtual, lo mismo la realidad es que 2016 va a ser el año indie por excelencia... ¿O no?

Porque puede que resulte que, al final, 2016 -al menos para los jugadores de PC- puede ser el año del hardware gráfico. Por ejemplo. DirectX12 está ya ahí, una nueva generación de tarjetas gráficas está en camino, cada vez salen más portátiles para gaming, más potentes y asequibles. Hay razones suficientes para considerar que 2016, en realidad, va a ser el año de un nuevo salto en tecnología visual, para que elevará un peldaño más la superioridad técnica del PC sobre otras plataformas. Aunque... ¿Y si en realidad el año que acaba de empezar va a ser el que marque un antes y un después en... rol? ¿O en periféricos de control háptico? ¿O en juegos con soporte multimonitor?...

¿Tú qué piensas?

La realidad es que, cada nuevo año, surgen voces que avisan de que estemos preparados para el gran salto en... lo que sea. A veces se cumple, a veces no. Porque, al final, todo depende de la respuesta del público. Todavía se venden monitores en 3D. ¡Qué cosas! Pero esa fiebre de que todo iba a cambiar con el juego en 3D...

¿Va a ser 2016 el año de la RV o de cualquier otra cosa? Ni idea. Ni siquiera los analistas más reputados son capaces de hacer de profetas con eficacia. Así que lo mejor es relajarse y disfrutar de los juegos. Lo demás, ya vendrá.



"Los analistas dicen que 2016 será el año del afianzamiento total de la RV doméstica. ¿Seguro?"

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



U-TAD ACOGE GAME JAM ON DEL 29 AL 31 DE ENERO
Una Game Jam es una maratón de programación. Una competición de 24, 48 ó 72h, donde los participantes forman equipos para conseguir crear el mejor videojuego exprés.
gamejamon.com

BETA PARA THE DIVISION
La beta de «The Division» arranca el 29 de Enero en PC. Podrán acceder aquellos que lo reserven y un número limitado de usuarios registrados.
tomclancy-thedivision.ubi.com/game/es-ES/beta

TEMPLADO

THE WHITE MARCH II EN FEBRERO
La segunda parte de la expansión para «Pillars of Eternity» llegará el 28 de febrero, añadiendo nuevas misiones y concluyendo concluir múltiples líneas argumentales. También incorporará nuevas habilidades y un aliado, Meneha el bárbaro.
eternity.obsidian.net

KILLER INSTINCT
Los estudios de Iron Galaxy han confirmado una adaptación de la versión de Xbox One de «Killer Instinct», para PC, a lo largo de marzo, en exclusiva para Windows 10. Llegará con la tercera temporada del juego.
www.xbox.com/es-ES/xbox-one/games/killer-instinct

FRÍO



RECORE SALDRÁ EN PC, PERO MÁS TARDE
Microsoft ha anunciado el retraso de «ReCore», cuyo desarrollo está a cargo de Comcept. Parece que no llegará hasta la segunda mitad de 2016.
www.recoregame.com

SNOWFALL EXPANDIRÁ CITIES: SKYLINES
Para finales de 2016, la nueva expansión se centrará en condiciones de frío extremo.
www.citiesskylines.com

BREVES



ANARCHY IN PARADISE AMPLIARÁ THE OLD REPUBLIC

Un nuevo capítulo llegará el 11 de febrero a la última expansión «Knights of the Fallen Empire» para «Star Wars: The Old Republic». Será el décimo capítulo lanzado hasta la fecha, gratuito para los suscriptores.



MINECRAFT PARA APRENDER

Microsoft ha adquirido una versión educativa de «Minecraft» desarrollada con apoyo de Mojang por TeacherGaming. Más: *mojang.com/2016/01/announcing-minecraft-education-edition/*



LO NUEVO DE TEKLA SÓLO EN DESCARGA

Tekla, estudio creador del célebre «Braid», por Jonathan Blow, prepara el lanzamiento de «The Witness» para finales de enero. La distribución será exclusivamente digital, con un precio de unos 37€.



TRES DLC EN MARCHA PARA XCOM 2

2K Games lanzará tres DLC –«Anarchy's Children», «Alien Hunters» y «Shen's Last Gift»– para «XCOM 2». Podrán adquirirse por separado, en el Pase de temporada o con la edición digital Deluxe.

VIVENDI SE DESPRENDE DE SUS ACCIONES EN ACTIVISION BLIZZARD

Vivendi ha vendido su participación en Activision Blizzard por 1.100 millones $; un 5,7% de la compañía ¿Qué hará con las acciones de Ubisoft adquiridas recientemente? *www.vivendi.com/home*

LOCOS SON LOS QUE HACEN LOCURAS, Y A MUCHA HONRA



Rubén Gutiérrez
Business Development Manager & Marketing
Meridiem Games

¿Y por qué no? Y así es como comenzó todo... así es como nacen las mejores ideas... ¡Y qué carajo, la nuestra lo es!

Perdón por la osadía, locura o como lo queráis llamar, pero en esta industria, controlada desde hace siglos por las mismas manos, el atrevimiento es lo que nos hace fuertes. ¿Por qué no traer ciertos juegos a España? ¿Seguro que ya no queda gente que esté interesada en tener una edición física de «Pillars of Eternity»? ¿No molaría ver «Randal's Monday» en una edición de lujo para coleccionistas? ¿Las aventuras gráficas tradicionales están muertas? ¿Y por qué salen «Dead Synchronicity» o «Stasis» y la gente se vuelve loca?

El del videojuego es un mercado muy volátil, donde los propios modelos de distribución cambian y evolucionan. Hemos pasado de un mercado de producto físico que se vio seriamente afectado por la piratería –mucho más de lo que queremos aceptar–, donde el consumidor demandaba mejor precio y calidad en los productos, a un nuevo modelo digital donde priman el precio y las ofertas de escándalo. En medio de todo eso es donde nosotros vimos nuestro hueco.

El jugador manda

Es cierto que al final el jugador manda, como en todo negocio el cliente es quien tiene el poder, pero nosotros decidimos plantearlo de otra manera: si estamos en medio y a un lado tenemos al cliente... ¿Qué pasa con el otro lado? ¿Qué pasa con estudios, editoras, productoras, desarrolladoras? Al final todos formamos, o deberíamos formar parte de una misma cadena para llegar a ofrecer no solo un juego, sino una experiencia que empieza desde el momento que alguien lee un artículo de uno de nuestros juegos en un medio, lo compra en una tienda, lo tiene en sus manos, lo desprecinta y lo disfruta para más tarde añadirlo a su colección personal de experiencias. Para los que disfru tamos de este mundo se trata de eso, de experiencias.

Por ello, para nosotros, tan importante como el cliente también lo es toda esa parte que está detrás del juego y que no siempre se reconoce. Con ellos negociamos las ediciones, los contenidos –¿Metemos una BSO y un póster? ¿Una caja especial? ¿Ponemos algún regalo?–. Porque tanto para un pequeño estudio de cuatro personas de la periferia de Madrid como para uno de 35 del centro de Londres lo más importante es su juego, y lo que quieren es que se les mime, y nosotros, en eso, somos especialistas. Si cuidas el producto la gente lo sabe apreciar y –en cuanto a amor por los juegos– sí que somos los más grandes.

La distribución indie

La idea de montar una distribuidora independiente responde a una única necesidad: la nuestra, la de apostar por nuestra propia idea y defenderla hasta el final. Siempre he pensado que las locuras son locuras hasta que dejan de serlo. La primera vez que me plantearon la idea de formar parte de Meridiem Games me asustó un poco, ¿Una distribuidora de juegos en formato físico con la que está cayendo? ¿Y por qué no?



«Al final, el jugador manda. Como en todo negocio, el cliente es quien tiene el poder»



FAR CRY PRIMAL

¡Instinto de supervivencia!

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Ubisoft
- **Fecha prevista:** Marzo de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción, ambientado en **un mundo abierto prehistórico.**
- Seremos **Takkar, un cazador de la tribu Wenja** que deberá rescatar y proteger a su tribu de los ataques de otros clanes.
- Los personajes **se comunicarán en un idioma proto indoeuropeo** recreado de forma realista.
- Contaremos con **habilidades especiales como la de Señor de las Bestias**, para controlar animales salvajes.

Si creías que la acción que habías vivido en el Himalaya o las islas tropicales había sido brutal, cuando viajes a la Edad de Piedra vas a saber lo que es algo salvaje.

Hasta ahora, aunque no lo creas, lo habíamos tenido muy fácil. Unas cuantas armas automáticas, herramientas de todo tipo, alas delta, motos, coches... ¡Así sobrevive cualquiera! Sí, sí; hasta ahora en los juegos de «Far Cry» todo ha sido coser y cantar, aunque no lo supeiras. Porque, imagina... Imagina un mundo en el que la tecnología más puntera es un arco y una flecha, y las técnicas de supervivencia se basan en conceptos casi mágicos y el dominio del fuego. Y no te van a perseguir tipos a los que les falta un tornillo, sino auténticos czadores de hombres. Éste es un mundo salvaje, brutal y... prehistórico. Éste es el mundo de «Primal».

Un mundo salvaje

El salto de Ubisoft en su serie de acción, viajando en el tiempo y en el que el dónde ya no es tan relevante como el cuándo, es un giro fascinante en el propio concepto del universo «Far Cry».

«Far Cry Primal» nos mete en la piel de un cazador de la tribu Wenja, hace 12.000 años, en un mundo realmente brutal y enel que la supervivencia es la base del día a día. Bestias salvajes, clanes rivales, un mundo hostil... No, la de Takkar, el protagonista, no es una vida fácil. Sin embargo, la historia de «Primal» se inicia en un momento especialmente delicado y peligroso para Takkar y los Wenja. Atacados por tribus rivales, los mimebros de los Wenja son divididos y su aldea, arrasada. Takkar comenzará una aventura en la que tendrá que rescatar a los miembros de su clan, muchos atrapados por sus enemigos y otros desperdigados por un mundo lleno de peligros. Reconstruir la aldea y convertirla en un bastión seguro será su principal preocupación. Y cómo hará eso es algo qeu sólo tú podrás decidir, porque, como en todo «Far Cry», la liberta de exploración y de acción será total y tú decidirás tu propio camino, deambulando por

> **“La acción de la saga «Far Cry» viaja por primera vez en el tiempo, hacia la prehistoria”**



¡Un mundo salvaje, bestias, guerras tribales y supervivencia! La Edad de Piedra te espera en el nuevo y brutal mundo de juego de «Far Cry Primal».



Salvaje, pero realista. Ubisoft ha diseñado una aventura ambientada en un mundo brutal y extremadamente real, tal y como era hace 12.000 años.



¡Hay que luchar por la supervivencia de los tuyos! Los clanes rivales que han atacado y dividido a los Wenja no te pondrán las cosas fáciles. Ni los Udam ni los Izila van a ser unas hermanitas de la caridad en un mundo salvaje como éste.





Podrás explorar libremente el mundo de juego y liberar a tus compañeros de la tribu Wenja, o encontrarte con especialistas en las misiones principales, que te harán aprender nuevas habilidades y hacerte más fuerte.

el salvaje mundo de Oros, la tierra donde se desarrolla «Primal», o siguiendo las misiones de tu objetivo principal. Y ambas opciones te ofrecerán distintos retos, pero complementarios.

El Señor de las Bestias

Durante la exploración de Oros, podremos rescatar a miembros de los Wenja que encontremos secuestrados o perdidos. Durante las misiones de la trama principal del juego podremos encontrarnos con lo que Ubisoft llama "especialistas": cazadores, chamanes y otros personajes que nos enseñarán habilidades únicas y especiales, mejorando nuestros atributos y aprendiendo técnicas de caza y combate. Y una de ellas muy especial es la llamada "Señor de las Bestias". ¿En qué consiste?

FAUNA PREHISTÓRICA EN TU PC

Como es habitual en la saga, más allá del escenario y la ambientación, la fauna del mundo de juego adoptará un papel protagonista enla acción. Mucho más, en un entorno salvaje como el de «Primal», en el que supervivencia y dominio de los animales van de la mano.



Los mamuts lanudos son una de las especies recreada. Su caza es de las más difíciles entre las bestias, aunque los especímenes jóvenes pueden ser capturados y montados, si contamos con la habilidad de Señor de las Bestias.



Los tigres de dientes de sable -smilodon- son otros de los animales más conocidos de la edad de piedra recreados en el juego. Como el mamut, es posible domarlo e incluso cabalgarlo, siendo un compañero temible.





¡Haz caso al chamán, que es un tipo sabio! En la edad de piedra estos tipos eran los más respetados en las tribus y clanes. Y su magia podrá ayudarte a conseguir tus objetivos.

“Podremos controlar y dirigir bestias salvajes, como mamuts y tigres de dientes de sable”

Como el Señor de las Bestias, podremos combatir, capturar y domar bestias salvajes. Desde un búho, nuestro primer acompañante salvaje, hasta mamuts lanudos, lobos o tigres de dientes de sable. Nos obedecerán, serán aliados en el combate y, además, podremos montarlos y cabalgar, para desplazarnos o atacar. ¡Brutal!

Pero el mundo de Oros no sólo será realista en el sentido de la ambientación y la recreación de la fauna prehistórica. Además, Ubisoft ha hecho del idioma un puntal del diseño. Y no, no lo han traducido al español, salvo en los textos. La cosa es que Ubisoft ha trabajdo con expertos en lingüística para recrear hasta tres versiones realistas de lenguajes proto indoeuropeos, aplicables a cada una de las tres tribus principales –Wenja, Udam e Izila–, que varían según su evolución. El dominio del fuego, por ejemplo, crea nuevas expresiones en el lenguaje. Y las tres tribus tienen tecnologías diferentes.

El mundo de «Far Cry Primal» es alucinante, brutal y totalmente original. ¡Y queremos conquistarlo a lomos de un mamut! **A.C.G.**



¡Corre, que estos bichos embisten! Takkar es un cazador, y de los mejores, pero si tienes a semejante "morlaco" corriendo hacia ti, apartarse de su camino puede ser útil.

EL SEÑOR DE LAS BESTIAS



Desde el búho a Mamuts o tigres, con la habilidad Señor de las Bestias podrás dominar y controlar varios animales.



Te podrán servir como compañeros de lucha o medios de transporte para conquistar Oros y salvar a tu tribu, los Wenja.



El aspecto de Takkar refleja el salvajismo del mundo, y ha sido diseñado, así como su idioma, de forma realista por expertos.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

DRAGONES

No me decido entre «Dragon Age: Inquisition» y «Dragon's Dogma: Dark Arisen». ¿Cuál me recomendáis, sabiendo que me gusta el rol medieval con buenas historias? **Lord M**



Bueno, es difícil decidirse por uno. «Dragon Age: Inquisition» tiene un diseño artístico impresionante, una trama excelente y un mundo abierto que puedes explorar a tu antojo, con elementos de estrategia a la hora de decidir qué tipo de misión realizar. Manejas a un grupo de cuatro héroes y los combates son muy tácticos. «Dragon's Dogma: Dark Arisen» tiene una menor calidad gráfica pero también exige menos hardware. Con un mundo abierto para explorar y bestias enormes que puedes escalar. Manejas a un héroe y varios peones que puedes personalizar al máximo e intercambiar con los amigos. Los combates están más orientados a la acción. Si puedes... ¡hazte con los dos!



LO ECHABA DE MENOS

Muchas gracias por regalar en el número 250 los juegos de «Panzers Anthology». Hacía tiempo que no jugaba a un juego de estrategia bélica, un género del que cada vez lanzan menos títulos. ¿Por qué no salen más de este estilo? **Cervi**

Nos alegra que te hayan gustado los juegos que regalamos el número pasado, Cervi. Son dos clasicazos que garantizan muchas horas de diversión. Si te gustan los juegos de estrategia clásica FX Interactive ha publicado unos cuantos, traducidos y doblados, y a buen precio en su tienda online: **juegos. fxinteractive.com**

LA NUEVA STAR WARS

El Despertar de la Fuerza lo ha petado en los cines, por eso creo que Disney ha hecho el ridículo. ¿Dónde están sus juegos? Sacan «Star Wars Battlefront»... ¡y es de la trilogía clásica! Y luego esta ese de las figuritas, que me parece un poco infantil... Y con los juegos de LEGO... ¡sacan uno de Marvel, que no hay película! **Luis S.**

La verdad es que tenemos que darte la razón, Luis. "El Despertar de la Fuerza" es la película más popular del año, y Disney tendría que haber preparado un juego AAA. «Star Wars Battlefront» mola, pero de momento (a falta de ver el Season Pass) sólo se puede jugar a la trilogía clásica. Los packs de Star Wars de «Disney Infinity 3.0» son divertidos, pero están enfocados al gran público. De todas formas te has olvidado de uno: las dos mesas de Pinball FX 2 de El Despertar de la Fuerza. Si te gustan los pinball son divertidas y desafiantes.

RATÓN Y 4K

Un amigo me ha dicho que si me compro un monitor 4K tengo que cambiar de ratón. Dice que es por la resolución pero no lo veo claro. ¿Qué tienen que ver la resolución de la pantalla y el ratón? **Merche P.**



LA CARTA DEL MES

¿UN JUEGO SOBRE EL CÁNCER?



Me ha sorprendido descubrir que existe un juego llamado «That Dragon, Cancer», que trata sobre un niño enfermo de cáncer que pasa sus días en el hospital. No entiendo que se pueda hacer un juego con este tema. No me parece correcto. **Lucía C.**

Sí, el cáncer es un tema delicado, Lucía, pero hay que tener en cuenta que «That Dragon, Cancer» no es exactamente un juego, sino una catarsis, una terapia del programador Ryan Green que perdió a su hijo pequeño por esta enfermedad. El juego intenta explicar lo que sienten y cómo se enfrentan a esta dura prueba enfermos y familiares. Mas que un juego es una experiencia interactiva, dura, pero muy emotiva.

LA POLÉMICA DEL MES

EL COSTE DE LA REALIDAD VIRTUAL

Me había ilusionado con esto de la realidad virtual y pensaba comprarme unas gafas Oculus Rift. Pero me he quedado helado cuando han anunciado que costarán 700€. ¡Casi como un ordenador! ¿Así quieren que la realidad virtual se vuelva popular? ¡Ni de coña! **Marc**

Puede que esto que vamos a decir suene impopular pero... el precio de las Oculus Rift es el correcto. No os confundáis, ojalá costasen 200€, pero tanto Oculus como Facebook saben que para que la realidad virtual triunfe tiene que ofrecer una experiencia de la máxima calidad, y eso sólo se consigue con materiales y tecnología del máximo nivel. Oculus ha dicho que no ganan nada con la venta de las gafas, un dato que deja claro que la nueva tecnología es costosa si es de calidad.





A tu amigo no le falta razón, Merche, pero ese cambio de ratón solo es necesario en situaciones puntuales. Los monitores 4K disponen de 5 veces más píxeles que un monitor 1080p, sin aumentar el tamaño de pantalla (ya que siguen teniendo 24", 27", etc.). Los píxeles son más pequeños y hay más. Por tanto necesitas un buen ratón con buena resolución capaz de detectar esos píxeles de forma individual y apuntar al lugar exacto que le pides. Esto es útil si usas programas de diseño gráfico o juegos que requieren gran precisión. Para todo lo demás sirve cualquier ratón.

SECCIÓN DE MODS

¿Para cuándo una sección de MODs en la revista, que recopile los mejores MODs del mes para todo tipo de juegos? ¡A mi me molaría!
Sernwry57



Pues la verdad es que es una buena idea, que ya hemos considerado en alguna ocasión. ¡La apuntamos en nuestra lista de propuestas! ¡Muchas gracias!

ENHANCED EDITION

Llevo meses esperando a que CD Projekt saque todos los DLCs de «The Witcher 3» para comprarme el juego. Pero leo en vuestra web que han surgido rumores de una posible Enhanced Edition. ¿Qué hago? ¿Me espero o lo compro ya?
Pedro D.

La compañía polaca ha negado que exista «The Witcher 3 Enhanced Edition». Es lógico que lo haga, hasta que se lancen todos los DLC. Los anteriores juegos tuvieron una Enhanced Edition así que lo normal es que esta entrega también la tenga. De todos modos CD Projekt siempre ha regalado la "actualización" o la ha vendido a precio asequible, así que puedes comprarlo y luego actualizar a la Enhaced Edition gratis o a bajo precio.



REBAJAS

¿Qué os han parecido las últimas rebajas de Steam? Para mí han sido aburridas. Quitaron las ofertas Flash y del día, y el juego de intercambiar cartas. Yo compré menos que otras veces. **Valen**

Quizá hayan sido menos vistosas, pero según Valve, han sido un gran éxito. Se han vendido más juegos diferentes y el número de títulos que los usuarios han incluido en sus listas de deseos se ha incrementado un 197%. ¡Casi nada!



HABÉIS DICHO EN facebook

CONSULTAS SOBRE LA REVISTA

¿Problemas sobre la distribución, alguna incidencia de la que quieras hacerte eco? Si tienes alguna duda, en este espacio dejaremos constancia.



Xavier Aguilar: Me olvide de obtener el código del mes pasado, es el del juego King,s Bounty Anthology. ¿Lo puedo solicitar de alguna manera?



Ivan Gonzalez: ¿Es más barato afiliarse a vuestra revista por código o comprarse la misma revista en la tienda #MICROMANIA?



MICROMANIA: Estimados amigos, ante cualquier incidencia con los códigos o las descargas para juego que regalamos cada mes, sólo tenéis que enviar un email a la dirección clave.**micromania@gmail.com**. En cuanto a la consulta sobre la afiliación, por el momento no tenemos servicio de suscripciones. Puede que la tienda que mencionas corresponda a una cadena francesa.

SUGERENCIAS Y PETICIONES

Aparte del contenido propuesto en Facebook (e-Sports, hardware, guías)... ¿Qué echas en falta? ¿Qué te gustaría cambiar? Aquí os ofrecemos un espacio para que nos hagáis sugerencias.

RAMON
GONZALEZ

Blade Runner: Hola, solo quería comentar que la sección eSports no me interesa nada. Prefiero un póster de "Justino Biber" antes que eso. Lo demás genial, como siempre.



MICROMANIA: Estimado amigo, apreciamos mucho tu crítica. Como puedes apreciar, la sección de eSports ocupa ahora dos páginas de manera regular, dado que aunque despierta interés sólo lo hace entre una fracción de lectores, pero ellos también merecen un contenido que demandaban. Si el resto te gusta, sigue con nosotros :)

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Estrategia/ Acción Táctica
- **Estudio/compañía:** Firaxis/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 5 de febrero de 2016

LAS CLAVES

- Será un juego de **estrategia y acción táctica**, con combates por turnos y gestión de recursos.
- Habrá **cinco clases de soldados XCOM** disponibles, con seis categorías de ascensos.
- Tu **cuartel general será el Avenger**, una antigua nave de combate, que podrá moverse por todo el planeta.
- Ofrecerá habilidades y **herramientas nuevas, como el hackeo**.
- Podremos **destrozar todo el entorno**, lo que modificará las tácticas.

PRIMERA IMPRESIÓN

«XCOM 2» se mantiene fiel a sus principios, pero quiere mejorar todos y cada uno de sus apartados, desde los técnicos a la jugabilidad, para volver a atraparnos en sus turnos.

XCOM 2

¡Liberemos el planeta!

Los más veteranos de la acción táctica por turnos y la estrategia tienen a la saga «X-COM» como uno de sus fetiches de todos los tiempos. Por eso, cuando hace cuatro años –bueno, casi– Firaxis decidió devolverla a la vida la excitación fue máxima. El genial "remake" de «XCOM» –y su expansión, «Enemy Within»– no sólo satisfizo todas las expectativas del jugador veterano, sino que descubrió un estilo de juego a aquellos que no conocían el clásico, que acabó enganchándolos tanto o más en su mundo de turnos sin fin en los que el tiempo pasa volando. Y ahora, a punto de echarle el guante a «XCOM 2», la situación es idéntica. Pero... ¿aguantará el "hype" esta continuación? Firaxis ha querido mantener las reglas básicas, el estilo inconfundible y el modelo, pero al mismo tiempo intentan darle un vuelco y potenciar todos y cada uno de los apartados de «XCOM», desde el técnico y visual, a la misma jugabilidad, con añadidos para hacer más intensos y emocionantes los combates contra los alienígenas.

XCOM al rescate

Hemos podido probar una versión beta de preview y, o mucho se tuercen las cosas, o vamos a tener que volver a decir adiós durante un buen tiempo a amigos y familia para sumergirnos en los turnos de «XCOM 2». Al fin y al cabo, la salvación del planeta depende de nosotros, y eso es más importante que ninguna otra cosa... ¿o no?

Si esta excusa no satisface a los tuyos, bueno, dales cualquier otra, pero la verdad es que el primer contacto con «XCOM 2» no sólo parece indicar que nos vamos a encontrar con un gran juego, sino con uno capaz de dejar en mantilla a su antecesor. Si eres fan de la saga, esto es tremendo.

En «XCOM 2» nos encontramos 20 años después de la invasión de «XCOM». Los aliens han conseguido asentarse en la Tierra; se han convertido en los dueños del planeta, pero, aparentemente, su presencia no es hostil. Se han convertido en mentores de la humanidad y en sus... "guías". Eso sí, hay fé-

> "Han pasado 20 años de la invasión y el planeta está ahora en manos de los alienígenas"



La nueva Tierra es medio alienígena. ¡Hay que echarlos! Han pasado 20 años desde la invasión y los humanos se ven dominados por los alien. Alguien ha de acabar con esto.



SABÍAS QUE...

...uno de los mayores cambios de «Enemy Within» sobre «XCOM», los soldados cyborg, ahora han evolucionado hacia mejoras menos agresivas, con el uso de exoesqueletos y no tendrás necesidad de sustituir sus miembros por componentes mecánicos?



Elegir bien a tu equipo para cada misión seguirá siendo una de las claves del éxito, así como las mejoras de cada soldado.





¿Qué han preparado los alienígenas con este portal? Si se supone que ya han conquistado el planeta y han dado a los humanos un futuro mejor... ¿no resulta muy sospechoso este acceso?

rreos controles de seguridad para todo el mundo y un ejército, los Advent, formado por humanos aliados a los alien, controla el orden en todo el planeta. Lo malo es que, como se suele decir, las apariencias engañan. Los Advent son, en realidad, híbridos de humano y alien, y los planes de los invasores no son tan bondadosos como pretenden aparentar. Menos mal que la resistencia XCOM sigue viva.

Y la primera misión será la de rescatarte a ti, al antiguo comandante de XCOM para organizar la resistencia y poner orden en las filas rebeldes, ahora convertida en pequeñas células repartidas por todas partes y sin ninguna conexión ni sincronización.

Las primeras horas de «XCOM 2» nos recordarán, y mucho, a lo que vimos en los anteriores juegos: mismas reglas, estilo de juego, uso táctico del entorno, ascensos de los soldados... Pero también, desde el primer minuto, veremos diferencias y cambios, y todo a mejor, por lo que hemos podido apreciar.

Tácticas y clases

Lo primero que veremos es la aparición de la técnica de "ocultación" en el campo de batalla. Una guardia especial que nos hará pasar desapercibidos en nuestros movimientos ante los grupos enemigos, a no ser que pasemos por zonas del escenario en la que nuestra presencia sea advertida. Es algo que sólo se desactivará en ese momento o cuando uno de nuestros hombres dispare al paso de los enemigos en sus patrullas, una accion automática que puede darnos ventajas al hacer caer al enemigo en una emboscada, sin darle tiempo a resguardarse.

Esta técnica y muchas otras que descubriremos en la versión final del juego es aplicable a todas las clases de soldado. De hecho, se activa para todo el grupo en conjunto, lo que es un detalle genial de nuevo diseño de jugabilidad.

Pero hemos mencionado las clases de soldado. «XCOM 2» nos ofrecerá cinco diferentes. Cuatro las conocíamos del primer contacto que tuvimos el mes pasado con el



SE PARECE A...



ANNO 2205
Más centrado en la gestión y la construcción, también ofrece momentos de acción y combate.



MASSIVE CHALICE
Los combates por turnos entre equipos son la base de la parte de acción de este juego.



Piensa bien antes de dar un paso. La situación en el escenario es una de las claves de la victoria durante el combate. Antes de moverte estudia muy bien el entorno y piensa lo que harás.



Las distintas estancias del Avenger no estarán disponibles en su totalidad desde el comienzo del juego. Has de desbloquearlas.



LA GUERRA ALIEN

Las claves para expulsar al invasor de la Tierra son variadas, aunque las mismas de «XCOM».



Conoce a tu enemigo. Las tropas Advent, compuestas por híbridos de humanos y alien, serán el grueso del ejército invasor, pero hacer autopsias a los distintos alien: mutones, sin cara, arcontes, etc. será vital.



Pon el Avenger a tu disposición. El cuartel general de XCOM será una nave alien que has de ir reparando, estancia a estancia, para poder desbloquear investigaciones, armas y mucho más.



Explora y conoce el entorno. Los muy distintos entornos de combate en «XCOM 2» se podrán destruir en su totalidad, pero saber cómo acceder a sus ventajas tácticas exigirá un conocimiento a fondo.



La guerra es ahora más brutal contra el invasor. Los alienígenas han desplegado nuevas tecnologías durante estos veinte años de conquista. Sus armas son más poderosas y contarán también con engendros mecánicos capaces de arrasar a todo tu equipo.

> “El vínculo con tus soldados será tan importante como en «XCOM». Cada uno es único”

juego: granadero, especialista, comando y tirador. Ahora, Firaxis nos ha desvelado el agente Psi, especialista en técnicas de dominación mental y que cuenta con armas basadas en sus habilidades psíquicas. Estas habilidades no son nuevas en el juego, ya existían en los anteriores, aunque ahora tiodo se ha potenciado, tanto por la parte alien como por la de XCOM. De hecho, los insectoides actuales, más grandes y evolucionado, contarán ya con esa habilidad desde el primer minuto. Y ojo, porque podrán animar cadáveres y usarlos contra nosotros, además de dominar mentalmente a nuestros doldados o provocarles pánico. Cuando actives tus agentes Psi, recuerda que tú también podrás.

Nuevas herramientas contra el invasor

Además de técnicas y habilidades, también tendremos herramientas innovadoras para conseguir algunas ventajas en el combate. El hckeo es una de ellas. Podremos usar una tableta para interferir comunicaciones, abrir puertas cerradas, desactivar transmisores o explosivos, etc. Esta herramienta se ha de activar estando junto al dis-

Tu cuartel general ahora será móvil: planea tus movimientos

Si en «XCOM» debíamos elegir un asentamiento global y desde allí lanzar nuestras campañas por todo el globo, eligiendo cuidadosamente cada misión, nuestro cuartel general será, ahora, móvil, situado en una vieja nave de combate que deberemos acondicionar y con la que nos moveremos por todo el globo. Eso sí, los distintos frentes seguirán abiertos y tendremos que elegir nuestro objetivo en todo momento. A veces podremos estar tranquilos y otras no pararemos de movernos.



¡Mucho ojito con los Cerberos! Los "Cerberos", los guardianes alien, vienen a ser algo así como un "beholder" futurista. Ya puedes tener cuidado con ellos... o usarlos bien.



Mejora, equipa y entrena. Las cinco clases de soldados que podrás tener a tu disposición se enfrentarán a todo tipo de aliens.





Las habilidades psíquicas serán una de las armas definitivas contra el invasor. Desde el comienzo de la acción, los insectoides ya dominarán las habilidades psi. Tú deberás aprenderlas.

positivo en cuestión que queremos hackear. Y su utilidad también puede tener consecuencias, no siempre buenas, como hacer saltar alarmas o provocar explosiones. Esto se puede dar en un porcentaje mayor o menos, dependiendo de la experiencia del soldado y del azar, un elemento que, de nuevo en «XCOM 2» tendrá un papel relevante. Y es que ya sabes que no todo sale siempre como quieres en combate. El azar, con porcentajes variables de posibilidad de impacto que dependen de múltiples factores será un elemento a tener muy en cuenta antes de llevar a cabo cada acción. Y sí, a veces el resultado no será el que quieres. Y te trastocarán tus planes... O siempre podrás cargar una partida anterior.

Más espectacular

Gráficamente el salto dado en «XCOM 2» será muy notable. Texturas, detalle de los modelos, animaciones... todo ha mejorado y mucho. Esto puede afectar al rendimiento si tu PC no está a la última, así que tendrás que hacer pruebas. De todos modos, ya sabes que en «XCOM 2» lo más importante no será el aspecto visual, a no ser que afecte al plano táctico. ¿Cómo? Pues destrozando el entorno a base de bombazos –incluso para abrir vías de escape– y variando tus estrategias... y las del enemigo.

El combate por turnos más esperado del momento está casi aquí. Y, sinceramente, tememos echarle mano al juego. Sabemos que no veremos la luz del sol durante muchos días, semanas y turnos. La invasión real será la de tu PC. **A.P.R.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** C. Dynamics/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 29 de enero de 2016

www.tombraider.com/es

LAS CLAVES

- Será un juego de acción y aventura, en el que **Lara viajará a Siberia** para buscar el secreto de la *inmortalidad*.
- La jugabilidad se mejorará con la inclusión de **nuevas tácticas de combate y potenciando el sigilo**.
- La **creación de objetos y herramientas de todo tipo** será una de las nuevas y más interesantes novedades.
- Los **escenarios serán más amplios y abiertos**, y en algunos se podrá explorar en busca de misiones secundarias.

PRIMERA IMPRESIÓN

La segunda aventura de la "nueva" Lara Croft, con innovaciones en su jugabilidad y claros homenajes a los orígenes de la saga, apunta a ser una de las mejores de la misma.

RISE OF THE TOMB RAIDER

En busca de la inmortalidad

El de «Rise of the Tomb Raider» es un ejemplo para*digmático de las extrañas* estrategias de marketing de muchas compañías. Cuando se anunció el nuevo juego de Crystal Dynamics, se dijo que aparecería como título exclusivo para las consolas de Microsoft, intentando potenciar el mercado de Xbox One. Es una estrategia tan válida como cualquier otra. Pero apenas tres meses tras su lanzamiento, el secreto a voces que era que acabaría apareciendo en otras máquinas, como es el caso, se hace realidad. Y lo de extrañas estrategias no viene por la "compra" de ese período de exclusividad, sino porque si así lo haces... al menos no sabotees tu propia estrategia haciendo que coincida en la misma semana de lanzamiento de juegos como «Fallout 4», o el mismo mes que «Balck Ops III», «Assassin's Creed Syndi*cate», «Star Wars Battlefront», etc.*

Sea como fuere, lo importante es que «Rise of the Tomb Raider», cuando leas esto, ya será una realidad jugable y disponible para PC. Y a tenor de lo visto en su versión consolera, tiene todos los visos de convertirse en uno de los mejores «Tomb Raider».

Lara ya es Lara

Tras los hechos vividos en Yamatai, ese lugar terrible y fascinante al que la joven Lara se vio arrojada tras el naufragio de su barco, la joven Croft comienza su carrera *como arqueóloga –que tras «Rise* of the Tomb Raider» será, más propiamente, la de saqueadora de tumbas– siguiendo una antigua investigación de su padre sobre la leyenda de un artefacto capaz de conceder la inmortalidad.

La investigación lleva a Lara a Siberia, en busca de pistas sobre la localización del mítico objeto. Lo malo es que, como suele suceder con estas cosas, no es la única que anda tras la pista de tan deseada reliquia. Una misteriosa organi-

> "Lara viaja a Siberia para buscar el secreto de la inmortalidad, en una aventura épica"



¡Lara Croft vuelve con más ganas de acción! De no saber si podríamos volver a verla llenando nuestro disco duro de aventuras, en unos días ya estaremos jugando con ella.



SABÍAS QUE...

...entre todas las novedades de la jugabilidad, el ciclo de día y noche afectará de forma determinante para realizar algunas acciones, como por ejemplo cazar ciertos animales para aprovechar sus recursos y así poder fabricar atuendos o herramientas?



Investiga misterios. Descubre secretos antiguos. La Lara Croft que todos conocemos empieza ya a ver su futuro más claro.



¿No hace mucho frío aquí, Lara? Teniendo en cuenta que la nueva aventura transcurre en Siberia, no es nada raro. Lo mismo Lara tiene que fabricarse un buen abrigo de piel cazando bichos...

zación conocida como la Trinidad está tras la pista del artefacto y, como es de esperar, cuentan con recursos casi ilimitados y un ejército de mercenarios dispuestos a todo para cumplir su objetivo. Con lo que no cuentan es con la decisión y el arrojo –y casi temeridad– de una joven aventurera que no cejará en su intento de cumplir el deseo de su padre de localizar el preciado objeto.

La trama de «Rise of the Tomb Raider» es perfecta para la saga: sencilla, directa y sin complicaciones. Ni es original, ni rebuscada. Es justo «Tomb Raider», y es que esta nueva entrega de la saga es, en cierto modo, un homenaje a sí misma y a sus orígenes. Recordemos que este año es el vigésimo aniversario de «Tomb Raider», y no descuadra que las grandes tumbas, los puzles cuyos mecanismos ocupan salas y templos enteros, o el combate contra fieras se vuelvan a convertir en parte esencial de la acción.

Pero hay mucho más, claro, que esperar de «Rise of the Tomb Raider» que, siguiendo la estela de su predecesor, nos ofrecerá exploración, plataformasy puzles además de novedades con un sistema de creación de objetos y herramientas, una potenciación del sigilo y nuevas técnicas de combate con las que eliminar a nuestros enemigos de forma tan expeditiva como silenciosa, así como maniobras de distracción para hacer algo más divertida nuestra tarea –y no tan peligrosa.

Más opciones, más aventura

En general, se podría decir que «Rise of the Tomb Raider» ampliará la variedad de acción y las opciones de Lara para luchar. Vuelven, claro, los tiroteos con el uso de coberturas, pero no se trata ni mucho menos de lo único que tendremos a nuestra disposición para enfrentarnos al ejército de la Trinidad. Como decíamos, el juego incluirá tácticas de combate propia de guerrillas: vigilancia y ataque desde las ramas de árboles, emboscadas en arbustos, maniobras

SE PARECE A...



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE
Acción vertical, combate, uso del sigilo, son algunos de los puntos en común entre ambos.



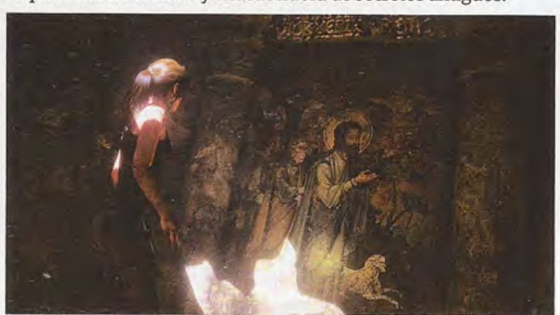
MAD MAX
Otra aventura de un héroe solitario contra un mundo hostil plagado de enemigos.



¡Ojo, que la naturaleza es traicionera! Lara no sólo habrá de enfrentarse a los miembros de la Trinidad en su aventura siberiana, sino a los peligros de la naturaleza salvaje.



¿Cuánto tiempo lleva esto aquí? Lara asume su futuro como saqueadora de tumbas y descubridora de secretos antiguos.



LA NUEVA LARA

Lara vuelve y evoluciona como personaje, con jugosas novedades en la jugabilidad y el diseño.



El modo Expedición. Se trata de un añadido para alargar la vida del juego repitiendo escenarios en condiciones especiales, las cuales se pueden modificar gracias a unas cartas que se pueden comprar.



Ciclos de día y noche. Además de un componente estético para potenciar el realismo durante la noche es posible cazar ciertas bestias cuyos recursos nos podrán proporcionar herramientas y objetos especiales.



Escenarios más amplios. No es un mundo de juego abierto, pero en algunos escenarios sí será posible explorar con más libertad y, si lo deseamos, cumplir misiones secundarias para obtener recompensas.



Nuevos ataques, más uso del sigilo. La vigilancia -y ataque- desde los árboles, así como un uso mucho más táctico del entorno -ocultarse en arbustos, despistar a los enemigos lanzando objetos...- y un sigilo potenciado, son algunas de las novedades.

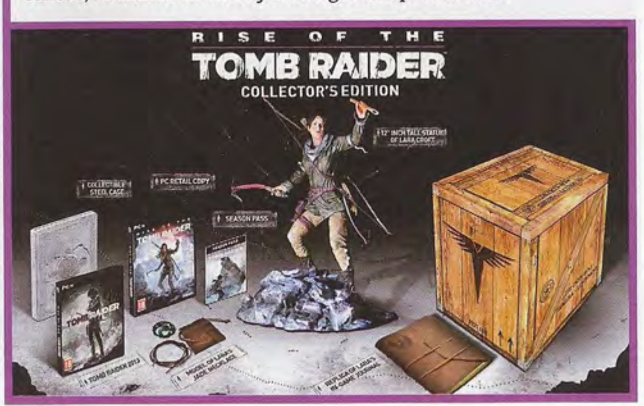
> "Las grandes tumbas llenas de trampas y los numerosos puzles homenajean el orígen de la saga"

de distracción lanzando objetos para desviar la atencion del enemigo, uso de elementos del entorno –explosivos o inflamables, por ejemplo– para acabar con ellos... Las alternativas serán numerosas. Y si nada de todo esto nos convence, incluso podremos fabricar armas y herramientas. Y es que Crystal Dynamics ha incluido un sistema de recolección y creación que promete ser uno de los apartados más atractivos del juego. Además, este sistema se verá influido por todo el conjunto del diseño de la acción. Veamos un ejemplo. En el juego habrá ciclos de día y noche. Algunas alimañas sólo salen de noche. Si las cazamos, podremos aprovechar su piel para hacernos un abrigo y protegernos del frío. Otro ejemplo. Si localizamos los componentes necesarios, una botella vacía en medio de un escenario controlado por la Trinidad puede servirnos para fabricar un cóctel molotv improvisado y lanzarlo contra un grupo de enemigos, en lugar de acabar con ellos uno a uno a base de tiros. Y así, las posibilides se van multiplicando.

Y, claro, el entorno, en sí mismo, hay que considerarlo como un elemento táctico más durante el com-

Celebra el regreso de Lara llevándotela a casa

De no tener noticias de Lara a poder disfrutar de su nueva aventura han pasado nada más que días. Y si eres fan de los de toda la vida de la aguerrida arqueóloga, seguro que querrás celebrar su regreso a lo grande. Para ello, nada mejor que la edición de coleccionista que Square lanza con un contenido de lo más jugoso: pase de temporada, colgante, nuevos atuendas y cartas, el diario de Lara y una figura espectacular.



¡Nuevos modos de juego! Una novedad muy llamativa será el modo de juego Expedición, pudiendo repetir niveles del juego de cuatro formas distintas.



Mucha acción, mucha explosión. El uso de las armas de fuego no es la esencia del juego, aunque se ha llenado de explosiones.





Mejor que no te oigan para cogerlos desprevenidos. Aunque será perfectamente posible pasarse algunas áreas sin disparar un tiro, si quieres asegurarte de que no te descubran, ya sabes...

bate, como mencionábamos, con elementos que se pueden destruir, etc. Un mundo de posibilidades.

Explora y resuelve

Por supuesto, la exploración y resolución de grandes puzles volverá a convertirse en clave en el diseño de «Rise of the Tomb Raider». Y, como dijimos, esos puzles situados en enormes tumbas y templos, ahora mejorados y aumentados, definen todo un homenaje a la propia serie. Y con un elemento que se encontraba ausente en el anterior juego, el agua, como vital en esos diseños.

Crystal Dynamics quiere aumentar también las posibilidades de exploración, con escenarios más amplios y abiertos –no es un mundo abierto, ojo, aunque el iaje rápido entre localizaciones volverá a estar disponible– y la posibilidad de cumplir misiones secundarias.

Y si nos quedamos con ganas de más, habrá nuevos modos de juego, como Expedición, con cuatro variantes, para volver a jugar en escenarios ya conocidos con objetivos concretos, desafíos puntuables, etc. pudiendo definir las condiciones gracias a un sistema de cartas que, ojo, pueden costar dinero real o créditos conseguidos cumpliendo desafíos.

«Rise of the Tomb Raider» quiere ser, así, una experiencia más global de acción y aventura. Y en lo técnico será el primer juego de la saga en ofrecer tecnologías vanguardistas en PC, como el VXAO de NVIDIA, oclusión ambiental basada en voxels, que da mayor calidad de imagen. Lara Croft está de vuelta y no podemos esperar a disfrutar de su nueva aventura. **A.P.R.**



DOOM

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Id Software/Bethesda
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 30 de junio de 2016

www.doom.com/es-es

No, no es que Bethesda haya desvelado nuevos datos o detalles sobre «Doom», pero su habitual respuesta de "no hacemos comentarios acerca de rumores" en esta ocasión se ha debido a la supuesta filtración de la fecha de lanzamiento del esperadísimo nuevo juego de Id Software.

Según parece, la web francesa de Amazon marcó, por error, el 30 de junio como lanzamiento de «Doom». Y si bien este tipo de informaciones hay que cogerlas con pinzas, también se les "coló" que «Rise of the Tomb Raider» saldría ahora en PC y... ahí lo tienes.

AGATHA CHRISTIE: THE ABC MURDERS

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Artefacts Studios/Microids
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 4 de febrero de 2016

www.agathachristie.microids.com



Puzles, investigación, interrogatorios, deducciones y una fantástica aventura por delante que vivir en la piel del legendario detective Hércules Poirot; eso es lo que Microids nos tiene preparado para dentro de poco más de una semana. Además, el cuidado trabajo gráfico y la dirección artística de «The ABC Murders», convierte en una película de dibujos una aventura que promete ser fascinante.

OUTLAST II

- **Género:** Survival Horror
- **Estudio/compañía:** Red Barrels
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Otoño de 2016

www.redbarrelsgame.com/games/outlast-2



Ya hace tiempo que Red Barrels desveló que estaban trabajando en «Outlast II», continuación de una de las más agradables sorpresas del panorama indie del último tramo de 2013. Ahora, la acción se traslada fuera de los muros de Mount Massive, con nuevos personajes, más brutales y depravados, si cabe, y un auténtico desafío para poner a prueba tu fe y tu cordura. ¿Sobrevivirás?

ROLLERCOASTER TYCOON WORLD

- **Género:** Simulación/Estrategia
- **Estudio/compañía:** Nvizzio Creations/Atari/RCTO
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Principios de 2016

www.rollercoastertycoon.com

Tras una primera accidentada versión de prueba que ha provocado opiniones dispares entre aquellos que la han jugado, el nuevo título del universo «RollerCoaster Tycoon» quiere devolvernos la pasión por la gestión y construcción de los parques de atracciones más vanguardistas. Y es que, tras más de diez años de ausencia, la serie tiene ante sí un complejo desafío donde no sólo las herramientas de diseño, la IA y la estrategia se unen para que demostremos nuestras habilidades, sino que ahora podemos compartirlas en las redes sociales.



SHADOW WARRIOR 2

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Flying Wild Hog/Devolver Digital
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2016

www.shadowarrior.com

Han pasado cinco años desde que la lucha de Lo Wang contra la oscuridad corrompió el mundo y acabó con sus sueños de un nuevo orden en que humanos y demonios pudieran convivir. Ahora, Lo Wang sobrevive como mercenario en un mundo en que le esperan nuevas aventuras en las que se verá envuelto en un conflicto entre el líder de un culto, un joven científico y una terrible droga, el Shade.

La reinvención del clásico de los 90 llegará con más acción, un modo cooperativo para cuatro jugadores y armas brutales a tu disposición.



SPELLFORCE III

- **Género:** Estrategia/Rol - **Estudio/compañía:** Grimlore Games/Nordic Games
- **Idioma:** Inglés - **Fecha prevista:** 2016

www.spellforce.com



El mundo de fantasía de Eo volverá a nuestros PC a lo largo del recién estrenado año de la mano de Grimlore Games, que retoma el universo creado por Phenomic y JoWood hace más de una década. La historia de «SpellForce III» vuelve a los orígenes de la saga, y asimismo usa de nuevo la combinación de estrategia y rol que tan diferente hizo al primer juego.

UNRAVEL

- **Género:** Aventura/Plataformas - **Estudio/compañía:** Coldwood Interactive/EA
- **Idioma:** Español - **Fecha prevista:** 9 de Febrero de 2016

www.unravelgame.com



«Unravel» es uno de esos juegos indie cuya estética, amén de atractiva, lo convierte inmediatamente en "adorable". Quizá suene cursi, pero Yarni, el protagonista del juego de Coldwood, lo es. Un muñeco hecho de una hebra de lana tendrá que afrontar y resolver puzles basados en la física en un mundo de juego fascinante por su estética y diseño. Un juego, desde luego, diferente.



STREET FIGHTER V

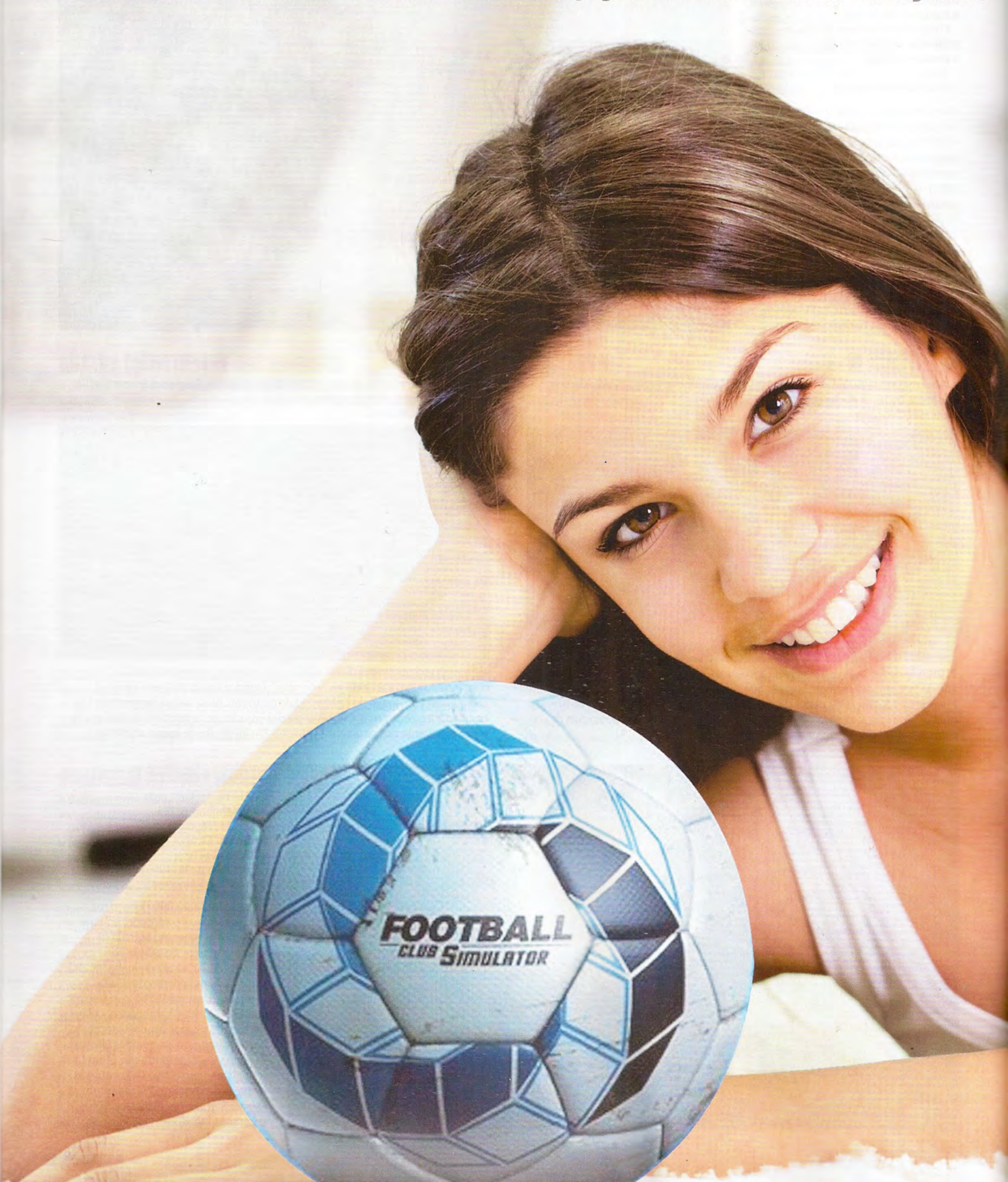
- **Género:** Acción/Lucha
- **Estudio/compañía:** Capcom/Capcom
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 16 de febrero de 2016

www.streetfighter.com

Cuando leas esto faltará poco más de dos semanas para poder echarle el guante al esperado regreso de «Street Fighter». La quinta entrega de la legendaria saga de lucha vendrá cargada de novedades de diseño, técnicas y de jugabilidad, con nuevos combos, tácticas, habilidades y, claro, personajes. Sí, por supuesto también encontraremos a los grandes clásicos, de Ryu a Vega, pasando por Chun Li o Dhalsim, pero el uso de las nuevas técnicas de combate "V" redescubrirá «Street Fighter» incluso a los más veteranos jugadores.

Lanzamiento mundial de FOOTBALL

Si quieres estar al día de todas las novedades, visita la página internacional en Facebook y Twitter



LOS MEJORES JUEGOS INDIE DE 2016

¡La originalidad al poder!

Muchas veces nos preguntamos qué ha sido de la originalidad en la industria del videojuego. Lo que pasa es que hasta ahora estábamos buscando en el lugar equivocado. Si quieres juegos originales, mira a la escena indie para el nuevo año.

ÍNDICE



Si llevas en esto de ser jugón unos cuantos años seguro que has visto de todo. Y seguro que, también, esas grandes sagas que se eternizan no acaban de ser lo que más te llena. Si eres fan del píxel, las ideas originales y el espíritu del videojuego como arte, no hay duda de que eres un serio candidato –si no devoto amante– a estar fascinado por el juego indie. Y es que esos proyectos desarrollados casi por amor al arte –y a buscarse un hueco en la industria, objetivo nada despreciable– llevan a muchos desarrolladores de forma individual o en un grupo de colegas con mínimos recursos, a embarcarse en la producción de juegos donde la premisa es hacer algo de lo que estar satisfechos y, si es posible, que sea original, único y capaz de fascinar al jugador ávido de nuevas sensaciones.

2016 tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los años más importantes para el indie; tanto que mires donde mires aparecen proyectos por doquier: Kickstarter, Indiegogo, Steam... El universo digital ha abierto las puertas a las ilusiones y ambiciones de muchos estudios que, en algunos casos, sueñan con lanzar su primer proyecto, y otros formados por veteranos de la industria que ansían volver a los orígenes de sus sueños y crear, por fin, ese juego con el que llevan años haciendo castillos en el aire, pero ninguna gran compañía se anima a financiar. En las siguientes páginas encontraremos una selección de algunos de los juegos indie para 2016 que más interés despiertan desde el punto de vista de la redacción de Micromanía. Hay muchos, muchísimos más, pero estos... son especiales. **A.C.G.**

AVENTURA EN EL FONDO DEL MAR

ABZÛ

INTERÉS:

Género: Simulación / Aventura **Estudio:** Giant Squid **Distribuidor:** 505 Games
País de origen: EE.UU. **Fecha de lanzamiento:** 2016
Web: *www.abzugame.com*



Difícil de definir, «Abzû» –cuyo nombre proviene de antiguas mitologías mesopotámicas– ofrece una experiencia de libertad bajo el mar en que asumimos el papel de un buceador que desciende a las profundidades encontrando criaturas majestuosas, descubre secretos antiguos y va en busca de un objetivo vital. Poético, emotivo, único...



La experiencia de «Abzû» es el nuevo proyecto de Matt Nava, cocreador de «Journey» y llegará a lo largo del año. ¿Has cogido bastante aire?

PERDIDOS EN EL ESPACIO... VIRTUAL

ADRIFT

INTERÉS:

Género: FPX (First Person Experience) / Aventura **Estudio:** Three One Zero
Distribuidor: 505 Games **País de origen:** EE.UU.
Fecha de lanzamiento: Primer trimestre de 2016 **Web:** *adr1ft.com*

El proyecto de Three One Zero lleva unos seis meses de retraso, pero teniendo en cuenta que será un título con soporte total para Oculus Rift, no es de extrañar este tiempo extra de desarrollo. En «Adr1ft» nos convertimos en un astronauta que, tras un terrible accidente en una estación espacial, debe buscar recursos para sobrevivir, flotando a la deriva –de ahí el nombre– entre los restos del ingenio en órbita. El estudio lo define como "experiencia en primera persona". Algo... diferente.





ROL Y FANTASÍA

MADE IN SPAIN

ANIMA: GATE OF MEMORIES

Género: JDR **Estudio:** Anima Project Studio **Distribuidor:** Badland Indie
País de origen: España **Fecha de lanzamiento:** Tercer trimestre de 2016
Web: *www.gateofmemories.com*

Un JDR en tercera persona basado en el universo de «Anima: Beyond Fantasy» es lo que nos espera en «gate of Memories». Dos personajes libran una guerra en las sombras, en un conflicto que puede llevar al mundo al caos. Aunque la acción protagoniza la mayor parte del juego, los puzles y la exploración son parte fundamental de este juego en que la libertad es una premisa vital y cada decisión va dando forma a la historia. Muy prometedor.

INTERÉS:



El estudio valenciano de Anima Project quiere adaptar toda la esencia de los libros de JDR y el juego de miniaturas al videojuego.



CON EL ESTILO DE LOS AÑOS 30

CUPHEAD

INTERÉS:

Género: Aventura/Acción **Estudio:** Studio MHDR **Distribuidor:** Studio MHDR
País de origen: Canadá **Fecha de lanzamiento:** 2016
Web: *cupheadgame.com*



Si en algo destaca «Cuphead» de otros juegos es en su estética, inspirada por los dibujos animados de los años 30 del siglo XX, y realizada en base a las mismas técnicas de animación usadas en la época. Acción, mucha acción, con combates frenéticos contra gigantescos jefes finales, es la esencia de «Cuphead», además de su banda sonora de jazz. Podremos jugar como Cuphead o Mugman (dos personajes disponible en modo individual o cooperativo), en un mundo delirante.



ACCIÓN, SIMULACIÓN Y ESPADAS

DAD BY THE SWORD

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

■ **Género:** Acción / Simulación ■ **Estudio:** Rocketcat Games
■ **Distribuidor:** Rocketcat Games ■ **País de origen:** EE.UU.
■ **Fecha de lanzamiento:** 2016 **Web:** *dadbythesword.com*





Se podría decir que «Dad by the Sword» es un juego indie de acción con referencias para los muy veteranos y muy fans. El título se inspira en el lejano «Die by the Sword» de Treyarch –sí, ese Treyarch– lanzado en 1998, un juego de acción en que el control preciso del brazo del protagonista se hacía con ratón y teclado. Lo del padre –dad– viene por referencias íntimas de los responsables del juego. ¿El resultado? Acción, peleas, una estética surrealista... ¡Genial!

MARCIANITOS CON ESTILO

MADE IN SPAIN

DIMENSION DRIVE

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

■ **Género:** Arcade / Matamarcianos ■ **Estudio:** 2Awesome ■ **Distribuidor:** 2Awesome
■ **País de origen:** España / Holanda ■ **Fecha de lanzamiento:** 2016
■ **Web:** *www.dimensiondrive.com*

El matamarcianos nunca muere, aunque nos ahorramos lo de clásico porque «Dimension Drive» es cualquier cosa menos clásico. Sí, la habilidad es necesaria. Sí, la inspiración viene de títulos míticos en el género y el mundo arcade, pero lo de tener la pantalla dividida y poder "saltar" con nuestra nave de una a otra según los obstáculos que aparezcan en nuestro camino, no es algo habitual. El juego aparecerá este año.



Alejandro Santiago, de 2Awesome, uno de los responsables del juego.



EL AGUJERO QUE TODO LO TRAGA

DONUT COUNTY

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

■ **Género:** Puzles / Arcade ■ **Estudio:** Ben Esposito ■ **Distribuidor:** Ben Esposito
■ **País de origen:** EE.UU. ■ **Fecha de lanzamiento:** 2016
■ **Web:** *donutcounty.com*





El de «Donut County» es uno de esos casos en que, casi, de la broma surge el juego. La idea surgió en un "game jam" como una especie de «Katamari Damacy» a la inversa, donde el jugador controla un agujero que absorbe objetos, lo que hace que aumente su tamaño. Ben Esposito, el responsable del proyecto, lleva más de dos años con su desarrollo y se espera que aparezca en breve par Windows, Mac y dispositivos portátiles iOS. De lo más original.

LA NATURALEZA QUE TE HIPNOTIZARÁ

FIREWATCH

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

■ **Género:** Aventura ■ **Estudio:** Campo Santo ■ **Distribuidor:** Campo Santo
■ **País de origen:** EE.UU. ■ **Fecha de lanzamiento:** 9 de febrero de 2016
■ **Web:** *www.firewatchgame.com*

Eres Henry, un tipo que se ha retirado de su estresante vida urbana para trabajar como guardabosques en Wyoming. Tu trabajo es vigilar las posibles alarmas de incendios en los bosques del estado, y tu supervisora, Delilah, es tu único contacto con el mundo exterior, a través de la radio. Algo extraño te lleva lejos de tu torre de vigilancia para investigar la naturaleza que te rodea. El misterio, y ciertas dudas personales, te llevarán a vivir aventuras... increíbles.





JUEGOS INDIE EN ACCESO ANTICIPADO DE STEAM: ¿EL CUENTO DE NUNCA ACABAR?

Muchos juegos indie arrancan su vida jugable en el Acceso Anticipado de Steam. Sin embargo, lo que es un método para ayudar al estudio en el desarrollo y pulido de muchos títulos, acaba convirtiéndose en un proceso continuo de evolución que parece no tener fin...



ARK SURVIVAL EVOLVED Un mundo en que conviven dinosaurios y humanos es el que nos ofrece «Ark», en acceso anticipado desde hace casi ocho meses en Steam.



DAYZ Es uno de esos juegos en desarrollo que parece no tener fin. Iniciado como mod de «ArmA II», se amplió hasta convertirse en proyecto singular, pero lleva más de dos años en producción.



STARBOUND El juego de Chucklefish es otro de esos proyectos en desarrollo que parece que nunca se acaban de finalizar. Lleva dos años en Acceso Anticipado, pero su calidad es inmensa.

RECUERDOS VIRTUALES

FRAGMENTS OF HIM

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

■ **Género:** Aventura ■ **Estudio:** Sassybot Studio ■ **Distribuidor:** Sassybot Studio
■ **País de origen:** Holanda ■ **Fecha de lanzamiento:** 2016
■ **Web:** *fragmentsofhim.com*

Imagina la historia de "¡Qué bello es vivir!" desde el lado de los familiares. Sí, esa podría decirse que es la idea de «Fragments of Him», una aventura de estética única en la que los amigos y familia de Will, un joven que muere súbitamente en un accidente, intentan reconstruir sus últimos pensamientos y los momentos que cambiaron las vidas de todos ellos gracias a la influencia del fallecido. Un concepto único para una historia realmente única.





TEN MUCHO MIEDO... ¡O MATA!

FRIDAY THE 13TH

INTERÉS: ■■■■■■□□□□

■ **Género:** Aventura / Survival Horror ■ **Estudio:** Gun Media ■ **Distribuidor:** Gun Media
■ **País de origen:** EE.UU. ■ **Fecha de lanzamiento:** Otoño de 2016
■ **Web:** *f13game.com*

Para muchos jugadores veteranos "Viernes 13" es un título mítico del cine. Quizá a los más jóvenes no les suene tanto, pero Gun Media ha cogido uno de los nombres más icónicos del "slasher" para desarrollar, gracias a una campaña de Kickstarter, un juego de acción y aventura, un survival en toda regla, ambientado en el universo del temible Jason Voorhees. Y sí, Crystal Lake será el escenario en que tendrás que... no, sobrevivir sólo, no... ¡también ser Jason!





SALVANDO EL MUNDO

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

GINGER: BEYOND THE CRYSTAL

■ **Género:** Aventura / Plataformas ■ **Estudio:** Drakhar Studio
■ **Distribuidor:** Badland Indie ■ **País de origen:** España
■ **Fecha de lanzamiento:** Otoño de 2016 ■ **Web:** *beyondthecrystal.com*

Simulación, aventura, plataformas... no es fácil situar a «Ginger: Beyond the Crystal» en un género concreto. Y es que el título de Drakhar Studio mezcla múltiples conceptos para que el protagonista del juego, Ginger, sea capaz de averiguar qué le ha pasado a una aldea cuyos habitantes se han desperdigado por varios mundos tras la explosión de un antiguo cristal, y conseguir que vuelvan a su hogar. Lo seguro es que necesitarás toda tu habilidad para triunfar.





Drakhar Studio lleva desde 2010 creando juegos para plataformas móviles. Ahora, también para PC.

ES TODO CORAZÓN...

MADE IN SPAIN

HEART & SLASH

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

■ **Género:** Acción / Aventura ■ **Estudio:** Aheartfulofgames ■ **Distribuidor:** Badland Indie
■ **País de origen:** España ■ **Fecha de lanzamiento:** Ya disponible (acceso anticipado)
■ **Web:** *www.aheartfulofgamescom/page_id=10*



Aheartfulofgames lleva desarrollando su robótico juego desde hace un par de años.



Todo lo que queda de la civilización humana es un mundo dominado por las máquinas. Máquinas inteligentes. Heart es un robot que lucha por sobrevivir en un mundo dominado por la maldad. Un mundo en que cada muerte es definitiva y nos lleva a iniciar una nueva aventura en escenarios generados aleatoriamente. Docenas de armas nos ayudarán en nuestro objetivo, pero los enemigos a que nos enfrentamos son numerosos y realmente peligrosos.



STONEHEARTH Exploración, supervivencia, fantasía y una estética a lo «Minecraft» -y con mucho de su esencia, pues la construcción es vital- marcan un juego disponible en Steam desde 2015.



THE FOREST Un mundo abierto misterioso, terrorífico, lleno de peligros y donde la supervivencia y el terror definen toda la acción. «The Forest» da miedo de verdad.



UNIVERSE SANDBOX 2 Los amantes de los juegos espaciales y la simulación tienen en el título de Giant Army un enorme juego para experimentar a una escala masiva con la física.

APOCALIPSIS ALIENÍGENA EN TUS OCULUS

MADE IN SPAIN

MEGATON RAINFALL INTERÉS:

■ **Género:** Acción ■ **Estudio:** Pentadimensional Games ■ **Distribuidor:** Pentadimensional Games ■ **País de origen:** España
■ **Fecha de lanzamiento:** 2016 ■ **Web:** *megatonrainfall.com*



Alfonso del Cerro, el responsable de «Megaton Rainfall», nos enseñó su juego en el último Games Week.

La definicion de «Megaton Rainfall» es el de un juego de superhéroe en primera persona. La idea es sencilla: debemos acabar con los ingenios y naves extraterrestres que están atacando la tierra, antes de que se produzca un apocalipsis total. La gran diferencia es que «Megaton Rainfall» está ideado para ser jugado en un entorno de RV doméstica. Sí, con Oculus Rift o un sistema similar. ¿Lo imaginas? Pentadimensional Games hace un ejercicio de vanguardia en el desarrollo de juegos en España, con un título único.



EL HOMENAJE AL CLÁSICO

MIGHTY Nº. 9 INTERÉS:

■ **Género:** Arcade / Plataformas ■ **Estudio:** Comcept ■ **Distribuidor:** Deep Silver
■ **País de origen:** Japón ■ **Fecha de lanzamiento:** Febrero de 2016
■ **Web:** *www.mightyno9.com*



Keiji Inafune ya tiene casi a punto su particular homenaje al personaje que le hizo famoso, MegaMan, siendo «Mighty No. 9» un título que se pueda considerar heredero espiritual del juego de Capcom. Plataformas que combina jugabilidad 2D con un entorno 3D, la acción constante, los saltos, disparos y y los jefes finales son todo un canto nostálgico a un estilo de juego que nos lleva varias décadas atrás en el tiempo. El proyecto está casi acabado y lo disfrutaremos en breve.

EN LA TIERRA DE LOS MUERTOS

NECROPOLIS INTERÉS:

■ **Género:** Acción / Rol ■ **Estudio:** Harebrained Schemes
■ **Distribuidor:** Harebrained Schemes ■ **País de origen:** EE.UU.
■ **Fecha de lanzamiento:** 2016 ■ **Web:** *necropolisgame.com*

Presentado en PAX 2015, «Necropolis» es un JDR de acción ambientado en un mundo de magia. Un laberinto en el inframundo, plagado de plataformas, es el lugar por el que se mueve el archimago Abraxis, que quiere llegar a una remota tumba subterránea para practicar sus hechizos lejos de la civilización. Pero este mundo está lleno de peligros, desafíos y hasta antiguos aventureros muertos que se enfrentarán a ti. «Necropolis» ofrecerá acción en tercera persona con un estilo visual minimalista y único.





EL UNIVERSO ESTÁ EN TUS MANOS

NO MAN'S SKY INTERÉS:

■ **Género:** Simulación / Aventura ■ **Estudio:** Hello Games ■ **Distribuidor:** Hello Games
■ **País de origen:** Reino Unido ■ **Fecha de lanzamiento:** 2016
■ **Web:** *www.no-mans-sky.com*

Un juego que para acabarlo deberías vivir miles de años. ¿Lo imaginas? «No Man's Sky» nos ofrece un universo virtual plagado de millones de planetas y viajes interestelares. Su concepto, de exploración y supervivencia en una galaxia generada de forma aleatoria en cada partida. Cataloga formas de vida, descubre antiguas civilizaciones y artefactos, elige si compartir tus descubrimientos con otros jugadores y asume la propiedad de mundos. Pero, cuidado, no todo el mundo será amistoso en este viaje.





EL NUEVO MUNDO DE LA AVENTURA

OBDUCTION INTERÉS:

■ **Género:** Aventura ■ **Estudio:** Cyan ■ **Distribuidor:** Cyan
■ **País de origen:** EE.UU. ■ **Fecha de lanzamiento:** 2016
■ **Web:** *obduction.com*

Los hermanos Miller, tras hacer época en los años 90 con la saga «Myst», vuelven a la acción –bueno, a la aventura– con «Obduction», un proyecto en la línea de su legendaria saga, en la que nos metemos en la piel de un humano secuestrado y llevado a un extraño mundo alienígena parecido a... ¡Kansas! Una granja, algo extraña, rodeada de una valla, será nuestro punto de partida para investigar este curioso mundo en el que no sabemos qué hacemos ni cómo salir de él.





AGUZA EL OÍDO

PERCEPTION

INTERÉS: ■■■■■■■■■

■ **Género:** Aventura / Survival Horror ■ **Estudio:** The Deep End
■ **Distribuidor:** The Deep End ■ **País de origen:** EE.UU.
■ **Fecha de lanzamiento:** 2016 ■ **Web:** *www.thedeependgames.com*





Si alguna vez has pensado cómo podría ser un survival horror "diferente", piensa en uno en que la percepción del entorno no se basara en la luz, sino en el sonido. para dar una idea más aproximada, piensa en la película de «Daredevil» –sí, en serio– y en su peculiar "visualización" del mundo del protagonista basada en la "ecolocalización". Algo así como un sonar que ocupara todo el mundo de juego. Ahora, ubica ese diseño en un mundo lleno de pesadillas... Da miedo, ¿eh?

LA CONQUISTA DE LA GALAXIA

STAR CITIZEN

INTERÉS: ■■■■■■■■■

■ **Género:** Simulador / Acción ■ **Estudio:** Cloud Imperium Games
■ **Distribuidor:** Cloud Imperium Games ■ **País de origen:** EE.UU.
■ **Fecha de lanzamiento:** 2016 ■ **Web:** *robertsspaceindustries.com*

El juego que ha roto todos los récords en cuanto a financiación sigue un desarrollo que ya lleva cinco años, aunque parece que 2016 ha sido elegido como el momento definitivo para el lanzamiento de una versión oficial. Su división en juego de exploración y simulación espacial, por un lado, y acción individual, por otro, lo convierten en el juego soñado por su creador, Chris Roberts, como el simulador definitivo espacial, en que todo un universo estará a nuestra disposición. Si te va la ciencia ficción, es tu juego.





SUPERDINAMISMO

SUPERHOT

INTERÉS: ■■■■■■■■■■

■ **Género:** Acción ■ **Estudio:** Superhot ■ **Distribuidor:** Superhot
■ **País de origen:** Polonia ■ **Fecha de lanzamiento:** 2016
■ **Web:** *superhotgame.com*

Si eres fan de los juegos de accion en primera persona y crees que ya está todo inventado, es que no conoces «Superhot». El juego del estudio polaco del mismo nombre parte de un concepto único: el tiempo sólo transcurre cuando te mueves. ¿No lo acabas de coger? Imagina una bala que viene hacia ti, pero sólo se acerca si haces algún movimiento. Si no, permanece quieta en el espacio. Los enemigos sólo se mueven si tú lo haces... Ya está más claro, ¿verdad? Tan alucinante como puedas imaginar.





ESTÁ LLENO DE ESTRELLAS...

THE SOLUS PROJECT

INTERÉS: ■■■■■■■■

■ **Género:** Acción / Aventura ■ **Estudio:** Hourences/Teotl Studio
■ **Distribuidor:** Hourences/Teotl Studio ■ **País de origen:** Suecia
■ **Fecha de lanzamiento:** 2016 ■ **Web:** *www.thesolusproject.com*

En «The Solus Project» eres un explorador espacial en busca de un nuevo hogar para la humanidad –sí, como en "Interstellar"–, pero la realidad es que acabas perdido en un mundo extraño. ¿Quién te salvará a ti, ahora? En el juego tendremos que explorar, descubrir secretos de extrañas civilizaciones alienígenas y sobrevivir a la climatología extrema alien. Nos convertiremos en arqueólogos en un mundo extraño y misterioso. Un concepto que se repite en más de un juego indie.





EL MISTERIO LLAMA A TU DISCO DURO

THE GUEST

MADE IN SPAIN

INTERÉS: ■■■■■■■■■

■ **Género:** Aventura / Puzles ■ **Estudio:** Team Gotham ■ **Distribuidor:** 505 Games ■ **País de origen:** España
■ **Fecha de lanzamiento:** Primavera 2016 ■ **Web:** *www.teamgothammadrid.com/theguest*



Los componentes de Team Gotham en la última edición de Madrid Games Week.

Iniciado como proyecto de fin de carrera en la universidad y, poco a poco, convertido en un proyecto profesional, «The Guest» es un juego de misterio, aventura, exploración y puzles que, a los más veteranos, recordará en su concepto al mítico «The 7th Guest». Jugado en primera persona, el título de Team Gotham estará además listo para soportar Oculus Rift en el momento de su lanzamiento, lo que le convierte también en uno de los más avanzados de su género. Uno de los juegos que marcar como imprescindibles este año.



■ **Liga:** ESL ■ **Competición:** «League of Legends» ■ **Fecha:** Desde el 19 - 21 Febrero ■ **Más detalles:** *play.eslgaming.com/spain/*

COMIENZA LA ESL MASTERS ESPAÑA

Del 19 al 21 de febrero tendrá lugar en FIRA Montjuic de Barcelona la que será la primera cita del circuito de torneos de la nueva liga ESL Masters España.



La ESL Masters España prepara su evento inaugural en la próxima aunal feria de Montjuic: ESL Masters Barcelona 2016. Supone el pistoletazo de salida para una nueva liga de eSports profesional de ámbito nacional organizada por ESL y recoge el legado de la pōpular ESL Pro Series, la competición nacional que se ha venido celebrando los últimos ocho años.

En este primer gran encuentro presencial se enfrentarán los ocho mejores equipos españoles del MOBA «League of Legends», después de superar una fase clasificatoria online que arrancó el pasado 16 de Enero. ESL Masters España pretende así ofrecer una emocionante experiencia de competiciones para el público asistente y mediante retransmisiones en vivo.

Junto a la MWC

Aunque el torneo de «League of Legends» captará la máxima atención, el evento también incorporará el "Counter Strike: Global Offensive Invitational", una torneo de eSports presentado por la Mobile World Congress y que enfrentará a ocho de los mejores equipos del mundo de «CS:GO», cuatro internacionales, dos europeos y dos españoles.

Si te consideras un amante de la alta competición en eSports y no quieres perderte el desenlace de la primera cita de ESL Masters España puedes seguir los partidos en vivo en el canal de Twitch de ESL España: *www.twitch.tv/ESL_LoL_es*



SALÓN DE LA FAMA

XPEKE, MEJOR JUGADOR DE ESPORTS EN F&S 2015



La última edición del festival «Fun & Serious» celebrado el pasado Diciembre logró reunir una alta concentración de talento, competiciones de eSports y proyectos independientes. Pero además, como viene siendo costumbre, Fun & Serious otorga premios de diversas categorias entre las figuras y estudios que más han contribuido la evolución de los videojuegos. Este año, por primera vez, se ha otorgado un premio en la categoría de Mejor Jugador de eSports, que ha ido a parar al formidable xPeke, que se ha convertido en la mayor referencia nacional de esta disciplina en constante crecimiento. Origen, el equipo de xPeke, estuvo a un paso de volver a hacer historia este año en el pasado Campeonato del Mundo de «League of Legends», alcanzando las semifinales y cayendo derrotados únicamente ante los vigentes campeones.



Enrique xPeke Cedeño es, a sus 23, años una figura internacional de los deportes electrónicos.

Liga: SocialNat **Competición:** «Call of Duty Black Ops III» y «CS: Global Offensive» **Fecha:** Desde el 18 Enero **Más detalles:** *www.socialnat.com/esports*

NUEVOS TORNEOS SN MASTER PROFESIONALES Y SOCIAL CUP

La compañía SocialNat pone en marcha su nueva liga profesional en dos divisiones dinámicas junto con otros tres torneos complementarios.



Con un total de 60.000 € de premios en metálico a repartir, SocialNat lanza una nueva temporada de competiciones que favorecerá la promoción de los equipos de «Black Ops III» y «CS: GO» en mejor forma. La categoría reina de de la nueva Liga SN Master será la "Primera División", con un total de ocho equipos. Cuatro de ellos ya tenían una plaza asegurada tras su buen papel en la pasada Madrid Games Week. Los otros cuatro podrán conseguir su lugar en las vigentes clasificaciones. Conservar la plaza dependerá de sus méritos, gracias al sistema dinámico que conecta esta liga con una Segunda División cada siete semanas, hasta la gran final de Octubre. Hasta entonces, Social Nat también celebrará varios torneos paralelos, en las categorias SocialCUP y GGCUP.

Liga: LVP **Competición:** «League of Legends» **Fecha:** Desde el 14 Enero **Más detalles:** *www.lvp.es*

EL SPLIT DE PRIMAVERA INAUGURA LA TEMPORADA LCS

La LVP ha puesto ya en marcha las competiciones de League of Legends Championship Series de Europa para la presente temporada 2016.

Considerada como la máxima competición de «League of Legends» continental, la LCS enfrenta a más de 60 millones de jugadores del popular MOBA de Riot Games. Después de apenas un mes y medio de descanso, tras la FinalCup 9 de 2015, los participantes emprenden una nueva temporada que nos brindará espectaculares encuentros retransmitidos en Castellano. Los formidables equipos Fnatic, Origen, Elements, Gamers2: G2, H2K y Giants Gaming ya han disputado los primeros encuentros.

Habiendo contado con más de dos millones de espectadores en 2015, la LVP volverá a reunir a su habitual elenco de comentaristas: Ulises Prieto, Ernesto "BarbeQ" Folch, Ibai Llanos y Ander Cortés; además de colaboradores como Fernando "Glord" Cardenete, Javier Cobos y Cristian "Future" Duarte. ¡Qué gran despliegue!



LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SocialNAT

SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. Acude a su red para participar o seguir en directo las finales.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

UNIVERSITY

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

ÚLTIMA HORA



ESPORTS ONLINE PARA «WRC 5» MEDIANTE UN DLC

ESL presenta el Campeonato eSports WRC 2016 un torneo global online que tendrá como protagonista al juego de Kylotonn «WRC 5» que distribuye Badland en España.
www.wrcthegame.com/es/

WORLD LEAGUE DIVISION

Los mejores equipos de eSports de todo el mundo comienzan su andadura hacia la bolsa de premios de 3 millones de dólares de la Call of Duty: World League, aunque la plataforma elegida es únicamente PS4.
www.callofduty.com/cwl



LA GDC 2016 APUESTA POR LOS ESPORTS

Para preparar su edición de marzo, la Game Developers Conference ha llevado a cabo el estudio GDC State of the Industry que estima que el 88% de los desarrolladores confía en el futuro de los eSports.



ACTIVISION BLIZZARD ADQUIERE LA MLG

La compañía Major League Gaming, una de las mayores organizadoras de eSports en EE.UU. ha sido adquirida por Activision Blizzard por un valor de 46 millones de dólares.
majorleaguegaming.com

FINAL NACIONAL PES LEAGUE 2015/2016

Konami prepara la Final Nacional de PES League para el próximo mes de abril, que enfrentará a 32 españoles. El ganador tendrá plaza para la final mundial de Milán.
www.pesleague.com

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

La amplitud en el desarrollo del personaje y la profundidad narrativa han sido los aspectos clave en los JDR desde sus orígenes. Hoy contamos con una tecnología más sofisticada, pero la calidad artística de décadas pasadas no era menor y sigue evocando nostalgia.

THE QUEST

Homenaje a los amantes del rol clásico

Género: Rol **Idioma:** Inglés **Estudio:** Redshift **Disponible:** Steam / App Store (iPhone) **Precio:** 14,99€
Web: *www.redshift.hu* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

El pequeño estudio húngaro de Redshift, compuesto sólo por dos integrantes, ha sido capaz de completar esta joya, «The Quest», evocando el sabor del rol tradicional tal como se recuerda en la década de los noventa. Basta con echar un vistazo para rememorar aquellos JDR con gráficos a base de *sprites* que exhiben aquí un gran talento artístico. Inspirándose en la exploración de mazmorras y en escenarios con estructura de rejilla –típicos de la época–, «The Quest» nos brinda una campaña de fantasía medieval en primera persona con enorme amplitud de misiones, personalización y profundidad.

También es actual

Si «The Quest» se limitase a explotar la nostalgia sería un juego igualmente notable, pero no se queda ahí. También introduce ingredientes contemporáneos en su jugabilidad que, en lugar de interferir en la concepción clásica del juego, enriquecen aún más la experiencia, como un mundo abierto, ciclos de noche y día, y hasta un juego de cartas accesibles en las posadas. La única pega –pequeña– es que el juego esté en Inglés... Pero a poco que te manejes con tal lengua, de veras, merece la pena.

Los magos profetizan el mal... Y en la magia tendrás un aliado y un enemigo, implicando serios dilemas.



Como agente del rey Freymore, tienes que hayar el origen del mal que se cierne sobre el reino de Monares.



Te encontrarás personajes de toda condición, intrigantes, cooperadores, ambiciosos, lascivos...

EN CAMPAÑA

PSYCHONAUTS 2

Para los aficionados a la aventura de plataformas, «Pyschonauts» es uno de los títulos de fantasía más añorados... Pero ya, por fin, es cuestión de tiempo que regrese en una nueva entrega firmada por Double Fine. Tim Schafer, el carismático líder del estudio, tiene ya en su agenda su desarrollo, después de una exitosa campaña de financiación colectiva en la plataforma FIG, que ha recaudado más de tres millones de dólares, superando en unas pocas semanas el objetivo inicial.

■ *www.fig.co/campaigns/psychonauts-2*



SHENMUE III

No hay nada como sintonizar con el apetito de los aficionados para conseguir financiación y «Shenmue» representa una de las sagas que más pasión despierta entre sus seguidores. Así que, tras anunciar la intención de desarrollar una nueva entrega, estaba cantado que al estudio de Ys Net no le iba a costar mucho conseguir sus objetivos. Lo que seguramente ni sus impulsores sospechaban es que batirían varios records de crowdfunding. Han superado ya los 6,5$ millones.

■ *shenmue.link/order/*



Mientras el nuevo año comenzaba a caminar, tras la resaca de las fiestas y en plena y dolorosa cuesta de Enero, podemos consolarnos con un aluvión de nuevos títulos que llegan a la Red, desde modestas producciones independientes a lanzamientos digitales de toda índole. Tienen en común precios asequibles y propuestas originales. Aquí hemos seleccionado algunas de las que nos han parecido mejores y esperamos las encuentres interesantes. Al mismo tiempo, los modders más entusiastas nos brindan excelentes formas de diversión alternativa, que se contemplan en nuestro repaso mensual.

Aparte, quizás no te quede mucho dinero para ampliar tu colección de artículos de videojuegos, pero seguro que encuentras ideas para ir ahorrando.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

ANOMALY 1729

Desafía tu percepción del espacio y sentido de la orientación con lógica



Género: Puzle / Aventura **Idioma:** Inglés **Estudio:** Anvil Drop, LLC
Disponible: Steam **Precio:** 14,99 € **Web:** *anomaly1729.com*
INTERÉS:

Tú eres la anomalía que da nombre a este original juego de habilidad, la anomalía 1729. Acabas de cobrar conciencia de ti mismo despertando en el extraño mundo cibernético de Phiohm, en el que pareces encerrado. La voz de un ser omnisciente, Yuler, parece la única presencia aparte de ti, pero para poder comunicarte con él tienes que explorar un entorno en el que las direcciones y la orientación se confunden, arriba puede ser abajo, la izquierda la derecha... Pero tú puedes aprender a manipularlo. Si te gustaron pelis como "Tron" o "The Cube", «Anomaly 1729» seguro que te encantará.



J.U.L.I.A. AMONG THE STARS

Una historia de supervivencia en busca de un planeta habitable

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Estudio:** CBE Software
Disponible: Steam **Precio:** 19,99 € **Web:** *www.juliathegame.com*
INTERÉS:



Desde hace algunos meses, este juego, –fruto de un desarrollo financiado por el público en Indiegogo– no ha dejado de sumar críticas favorables. Así que, aunque está Inglés –factor clave en una aventura– no nos ha quedado más remedio que prestarle atención. Y lo único que lamentamos es de no habértelo recomendado antes. Encarnando a una astrobióloga, Rachel Manners, tu nave sale en busca de un sistema solar similar al nuestro, siguiendo la procedencia de una enigmática y prometedora señal... Pero todo se complica pronto y tienes que echar mano de tu ingenio para sobrevivir. ¡Descúbrelo!

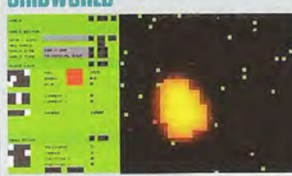
PIXELMANÍA

ENDICA VII THE DREAM KING



Si echas de menos los plataformas de los 80 -concretamente los "metroidvania- y tienes amigos que compartían esta afición, la nueva entrega de «Endica» te ofrece partidas cooperativas para 4 jugadores por 15 €.
twitter.com/theendicaseries

GRIDWORLD



¡Que vivan los píxeles! Algo por lo que podrás clamar, literalmente, en «Gridworld», un simulador de vida artificial en el que verás desarrollarse y evolucionar tus colonias de seres pixelados. Sólo cuesta 099 €.
store.steampowered.com

PUNCH CLUB



Para ganar un combate de boxeo la preparación mental es tan importante que la física. Y de eso va este ingenioso e hilarante mánager, de preparar tus habilidades desde el gimnasio. Su precio es de 9,99 €.
tinybuild.com/punchclub

THE HURRICANE OF THE VARSTRAY -COLLATERAL HAZARD-



¡Qué gran espectáculo era aquello de ver un buen jugador esquivando proyectiles en uno de esos vertiginosos arcades de navecitas de scroll vertical! Si los "shoot'em up" siguen hoy muy vivos, es gracias a locuras como ésta, disponible por 15 €.
Vastray.com

La supervivencia es una de las temáticas que cuentan hoy con mayor popularidad, pero no por la influencia de grandes producciones -como «Tomb Raider» o «Far Cry»-, sino por proyectos modestos alumbrados únicamente en el medio digital, como «Hurtworld».

HURTWORLD

¿Te crecerás ante la adversidad?

Género: Acción **Idioma:** Castellano (interfaz) **Estudio:** Bankroll **Disponible:** Steam (acceso anticipado) **Precio:** 22,99 €
Web: *hurtworld.com* **INTERÉS:**

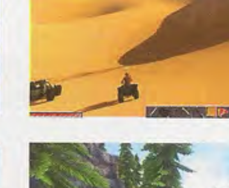
Ya de entrada, sus creadores nos advierten de que el juego está en una fase de desarrollo muy temprana, pero no cabe duda de que se trata de un proyecto muy ambicioso y con un potencial enorme. «Hurtwrold» se toma muy en serio la simulación de supervivencia y contempla la importancia de aspectos como el hambre, el frío o el refugio de manera nada trivial. A partir de ahí, el juego se convierte en una carrera por conseguir mejores recursos y superar retos cada vez más osados, –cazar, construir herramientas, robar– con el fin de lograr la mejor tecnología, el botín más rico, el vehículo más veloz o el arma más eficaz. Interesante, ¿no?

Ecosistema simulado

Aunque, a primera vista, «Hurtworld» se asemeja a un *shooter* en primera persona en un mundo abierto –algo bastante común–, no cabe duda que la concepción del juego hace imprescindible simular el entorno del modo más exhaustivo, complejo y diversificado posible... Y ese es el rasgo más distintivo del juego. Tanto como para, según parece, redefinir el concepto de juego de supervivencia. Desde luego, hay que seguirle la pista.



Después de suplir necesidades básicas como el alimento y el refugio podrás concentrarte en construir herramientas y armas para procurarte algún lujo.



DEMOS

BACK TO DINOSAUR ISLAND



¿Recuerdas que Crytek anunció en el E3 su intención de abordar proyectos de Realidad Virtual? Pues aquí nos llega «Back to Dinosaur Island», una demostración que vale más que cualquier declaración.
www.cryengine.com / Steam

GROUND BREAKERS



Este juego de dominación estratégica con batallas de robots está ya disponible como acceso anticipado. Pero para invitarnos a conocerlo, UnitedIndie nos ofrece una demo bastante completita.
www.groundbreakersgame.com

LIFE IS STRANGE



Después del lanzamiento de una versión física que reúne los cinco episodios de la aventura, también nos llega como reclamo una demo con la que, si alguno lo dudaba, se acabará convenciendo de que «Life is Strange» es un título imprescindible.
www.lifeisstrange.com

DIARIO DE DESARROLLO

DYING LIGHT



A la espera de una edición mejorada de «Dying Light» y de la expansión «The Following» Techland desvela cómo emplear las herramientas del juego para la creación de mapas para PC.
Workshop: *steamcommunity.com*

ELITE DANGEROUS: HORIZONS



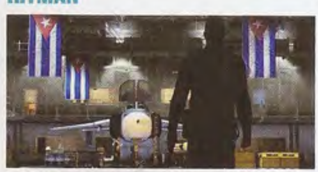
Los pilotos de la galaxia cuentan con un imprescindible canal en Youtube en el que se muestran experiencias, consejos, tutoriales y avances de contenido.
Canal: *gaming.youtube.com/ frontierdevelopments*

FAR CRY: PRIMAL



Si esperas con interés el estreno del nuevo «Far Cry» y quieres estar al día de cualquier novedad sobre el juego, permanece atento a los vídeos con tráilers y avances en Castellano.
Canal Youtube: *Ubisoft Spain*

HITMAN



IO Interactive ha fijado el próximo 11 de Marzo como fecha para el lanzamiento de «Hitman». Mientras tanto, puedes ver algunos detalles sobre la evolución del juego en el canal de la saga en Youtube.
Canal Youtube: *HITMAN*

Solemos asociar el género de la estrategia a juegos sesudos y rigurosos, pero también nos ha dado, -aunque en contadas ocasiones- algunas parodias célebres. «Tropico» reúne ambas cosas, humor y seriedad, y regresa en una colección espléndida de la quinta entrega.

TROPICO 5: COMPLETE COLLECTION

¡La prosperidad es posible en el paraíso!

Género: Estrategia **Idioma:** Castellano **Estudio / Cía:** Haemimont / Kalypso **Distribuidor:** Meridiem **Disponible:** 29 de Enero **Web:** *www.worldoftropico.com* **INTERÉS:**

En el ámbito de la gestión estrategica y la construcción de imperios, «Tropico» se ha hecho un lugar entre los clásicos por la fluidez de sus mecánicas y, sobre todo, por el humor con el que recrea las vicisitudes del gobierno. La serie, simpática pero a la vez rigurosa, nos ofreció una última entrega en 2014 que ha sido ampliada con una decena de DLC y dos expansiones, «Espionage» y Waterborne. Todo ello está reunido en esta nueva Complete Edition que se distribuye también en formato físico. La única incógnita es el precio.







La Complete Edition comprende desde el Siglo XIX hasta la actualidad, retándonos a levantar una próspera nación sin dejar de ser una república bananera.

JUST CAUSE 3 - SKY FORTRESS

Por tierra y mar, pero por aire primero

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio/Compañía:** Avalanche / Square Enix **Distribuidor:** Koch **Disponible:** Por determinar **Web:** *www.justcause.com*
INTERÉS:

Desde de la irrupción de Rico en Médici, Di Ravello no gana para disgustos... Nuestro héroe se basta para reducir a chatarra la panoplia que se gasta el dictador, Pero es que se gasta mucho... Y refuerza su ejército corrupto con un pack de expansión, cuyo primer DLC es este «Sky Fortress» que estará a la venta de manera inminente.



TOMB RAIDER - EL TEMPLO DE LA BRUJA

En la trampa de Baba Yaga

Género: Aventura / Acción **Idioma:** Castellano **Estudio/Cía:** Crystal Dynamics Square Enix **Distribuidor:** Koch **Disponible:** Por determinar **Web:** *www.tombraider.com*
INTERÉS:

Mientras celebramos el estreno en PC de «Rise of the Tomb Raider», se ha dado a conocer el primer contenido descargable para el juego –aparte de otros DLC menores–. Nos llevará a Siberia para descubrir la leyenda de la ancestral bruja Baba Yaga. «El Templo de la Bruja» llegará primero a Xbox One, a ver si no muy caro.



MODS

PENUMBRA Y TWILIGHT OF THE ARCHAIC

Frictional Games, siempre dispuesta a aterrarnos tuvo en «Penumbra» su primer éxito. Ahora, el equipo de modders de CounterCurrent ha creado una premiada modificación basada en «Amnesia: The Dark Descent» bajo el título de «Penumbra: Necrologue», (Steam) y también el add-on «Twilight of the Archaic.



Descarga: *moddb.com/mods/penumbra-necrologue*

FALLOUT 4 Y LA COLUMBIA DE BIOSHOCK

Estaba claro que el lanzamiento del kit de herramientas para la creación de mods en «Fallout 4» mucho daría de sí. No hay más que ver el excepcional trabajo de GirlPlaysGame, que ha recreado la ciudad flotante de Columbia que pudimos recorrer en «Bioshock: Infinite». ¡No le falta ningún detalle!



Descarga: *www.girlplaysgame.com*

DYING LIGHT Y MIRROR'S EDGE PROLOGUE

¿Impaciente ante un próximo «Mirror's Edge»? Si juegas a «Dying Light» -títulos que comparten eso de andurrear por los tejados- el esforzado modder Elimina ha hecho algo que te encantará... Ni corto ni perezoso, ha incorporado una recreación del primer nivel del «Mirror's Edge» original al juego de Techland.



Descarga: *Steamcommunity.com (Dying Light)*

Desde el mercado oriental, suelen llegarnos, de vez en cuando, mundos persistentes de éxito que prueban suerte en Europa. El último es «Blade & Soul» y lo hace bajo un modelo free-to-play para alegría de todos los fans del rol online.

BLADE & SOUL

Un mundo de fantasía por el que pelear

Género: Rol MMO / Acción **Idioma:** Inglés **Modelo:** free-to-play **Estudio/compañía:** NCSoft
Web: *www.bladeandsoul.com/en/* **INTERÉS:**

Tienes que estar ya casi acostumbrado a esperar que un nuevo MMO que te interesa y que requiere el pago de cuotas en su lanzamiento, acabe dando el salto a la modalidad free-to-play. Pasa con la mayoría, incluso con los MMO que se estrenan inicialmente en Asia. Pero el caso de «Blade & Soul» es, afortunadamente, distinto. NCSoft ha decidido saltarse ese paso y nos anima a descubrir este nuevo universo gratuitamente. Y es un acierto, dado que el marcado estilo oriental del rol de «Blade & Soul» tendría difícil persuadir a jugadores nuevos a probarlo.

Kung fu y magia

¿De qué va? Bueno, esencialmente, se trata de una combinación de fantasía medieval y combates con artes marciales, lo que marcará las habilidades, estilos y posibilidades de evolución de nuestro personaje.

El mayor inconveniente que acarrea «Blade & Soul» es la ausencia de una traducción. La compañía contempla varios idiomas, pero por el momento el nuestro no es uno de ellos, una lástima. De todos modos al juego no le faltan argumentos para encandilar a los que no tengan problemas con el Inglés. El estudio planea incorporar una enorme cantidad de novedades y contenido adicional en los próximos meses.



«Blade & Soul» llega a Europa tras su gran éxito Oriental. Enfrentará a los jugadores contra un ejército que irrumpe en su mundo con toda clase de demonios.





ACTUALIZADOS

GHOST IN THE SHELL



El estreno definitivo de «First Assault», el juego de acción online basado en el universo de «Ghost in the Shell», llega con la incorporación de un nuevo personaje que supone una nueva clase. Se trata de Mevan, una ciborg experta en guerrillas.
www.firstassault.nexon.net

GUILD WARS 2



A partir del 26 de Enero, ArenaNet pone en marcha la primera de una serie de grandes actualizaciones que pretenden renovar por completo el MMO «Guild Wars 2». Consta de retoque se jugabilidad, nuevas opciones y amplio contenido.
www.guildwars2.com

LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII



Tras el lanzamiento de la esperada versión final de «Lightning Returns» el juego ha incorporado algunas actualizaciones interesantes, que incluyen la posibilidad de juego offline y resoluciones ultra.
www.lightningreturns.com

METAL GEAR ONLINE TACTICAL TEAM OPERATIONS



Aunque con cierto retraso en PC, la beta de «Metal Gear Online» -modalidad multijugador de «MGSV: The Phantom Pain»- ha concluido en pocos días y el juego esta disponible desde el pasado 19 de Enero.
www.metalgearsolid.com

MUNDOS PERSISTENTES DE ESTRENO

DEVILIAN



Al igual que «Blade & Soul», desde Asia -concretamente, desde Corea- también nos llega el free-to-play «Devilian», de manos de Trion Worlds, un juego de rol online muy apreciado, enfocado en la exploración de mazmorras. Los que busquen un MMO de rol con diversión en modo cooperativa, tienen que probarlo.
Web: *www.deviliangame.com*

LIFE IS FEUDAL: YOUR OWN



La mayoría de los juegos de rol online están inspirados en la fantasía medieval... Quítale a uno de ellos la fantasía y conecta a los jugadores en un entorno sandbox, -sin cuotas ni nada-. Te quedará algo parecido a «Life is Feudal» un premiado proyecto indie que ya está disponible en su versión final por 29,99 € (Steam).
Web: *lifeisfeudal.com*

¿Te has quedado este enero con los bolsillos vacíos? Bueno, no te preocupes que ya conseguirás ahorrar... Pero si te queda algo y aún tienes ganas de un capricho, aquí te ofrecemos algunas ideas. ¡Que usted lo gaste bien!

RISE OF THE TOMB RAIDER

Lara regresa con una edición de lujo

Disponible: Tiendas Game **Precio:** 129,99 € **Web:** *www.tombraider.com* **INTERÉS:**

Aunque para muchos estaba cantado, la versión de PC del nuevo «Tomb Raider» ha sido una de las grandes noticias de este comienzo de 2016. Desde su *reboot* y con esta nueva entrega la famosa heroína está en su mejor momento. Para endulzarnos aún más este estreno, también se ha confirmado una más inesperada edición de coleccionista que, si bien no trae elementos demasiado originales, sí resulta completa y con detalles exclusivos de gran calidad. Si quieres hacerte con ella date prisa porque las unidades son limitadas.

¡Lara, qué gran figura!

Esta exclamación podría ser un piropo, como si a ella le importasen estas cosas... Pero no, es que la figura de 30 cm de Lara Croft es la pieza clave esta edición, realizada con un nivel de detalle altísimo e inusual. La edición se completa con una réplica del diario y el collar de Lara, una caja metálica y, por supuesto, un pase de temporada para acceder a próximos DLC.



DE COMPRAS

ASSASSIN'S CREED ARENA

Aunque el juego de mesa y cartas "Arena" inspirado en el mundo de «Assassasin's Creed» fue lanzado hace tiempo, muchos se quedaron sin él. Pero existen unidades en stock por unos 50 €.
www.vistoenpantalla.com



EL TRAJE DE HITMAN

El asesino profesional más certero y discreto de los videojuegos prepara su regreso. ¿Quieres tener la imponente pinta del Agente 47? Pues nada como hacerse con su traje. Eso sí, solo la chaqueta son 140 €.
www.musterbrand.com



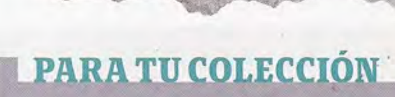
LIGHTNING Y LOUIS VUITTON

La guapa heroína de «Final Fantasy XIII» ha sido elegida para lucir los lujosos bolsos de la firma Louis Vuitton, pero uno de estos artículos te costaría un riñón... Quizá prefieras una figura de 28 cm de "Lightning" hecha por Play Arts Kai, por unos 77 €.
www.xtralife.es

WITCHER COAT MUSTERBRAND

La oferta de ropa de Musterbrand inspirada en «Witcher» se amplía con este sobrio abrigo, idóneo para lucirlo este invierno. Cuesta 149 € y se parece tanto al atuendo de Geralt como un Hula-Hoop a una espada, pero si eres muy fan...
www.musterbrand.com





PARA TU COLECCIÓN

FAR CRY PRIMAL

En marzo podrás volver a la Edad de Piedra con «Far Cry: Primal». Sobrevivir no será fácil, así que si quieres intentarlo deberías considerar contar con la ayuda que te brinda la edición de coleccionista del juego. La guía de Oros y la guía del lenguaje Wenja pueden serte muy últiles. Además, también incluye diversos DLC y una caja exclusiva.
Web: *shop.ubi.com*



LECTURAS

TÁCTICAS Y UNA NOVELA DE CULTO

Muchos jugadores de «World of Tanks» se alegrarán de contar con la guía "Manual del Comandante" en Castellano que edita Minotauro y estará a la venta por 25 € desde el 16/2/2016 (fnac). Si buscas algo mucho más literario, te sugerimos la genial novela «Ready Player One» ahora que dice que el 2016 será el año de la realidad virtual. Lo tienes por 18 € en *tienda.cyberdark.net*





¿AYUDAN LOS VIDEOJUEGOS A LA MEJORA DE LA VISIÓN ESPACIAL?

HABILIDADES ESPACIALES

La práctica con videojuegos produce en los usuarios efectos favorables en su desarrollo intelectual, contribuyendo a potenciar capacidades cognitivas como la memoria, la imaginación y las habilidades espaciales, entre otras

Hoy en día, el uso de los videojuegos y las videoconsolas están muy difundidos en la sociedad. Además, son aptos –dependiendo del tipo de videojuego– para todas las edades, culturas, sexo... Esto permite que también puedan ser útiles como herramienta, accesible y sugestiva, para desarrollar una serie de aptitudes en el individuo.

Los videojuegos producen en los usuarios unos efectos psicológicos muy positivos como son el aumento de la autoestima, liberación de tensiones, iniciativa y autonomía personal, motivación, etc.

Experiencia de aprendizaje

Pero también contribuyen en aspectos cognitivos en el usuario, como son la potenciación de la memoria, agudeza visual, la creatividad y la imaginación, nivel de atención, tiempo de reacción, el desarrollo del razonamiento lógico y matemático. Todo ello es debido a tener que generar y aplicar estrategias cognitivas tanto para administrar recursos (armas, ob-



Como en juguetes de hace décadas (como "Maratón" de Feber) «Bloxorz» consiste en conducir figuras geométricas mediante el giro y la traslación.

ENTRENAMIENTO COGNITIVO CON «TETRIS»

Dentro de los videojuegos comerciales más significativos y representativos que podemos utilizar para potenciar la visión espacial, especialmente en los adolescentes, destacamos el «Tetris», tanto en su versión 2D como 3D, que requiere de rotaciones, traslaciones y ensamblajes de forma rápida, de diferentes formas de bloques o tetriminos. Jugar al «Tetris» de forma moderada incrementa las funciones cognoscitivas tales como pensamiento crítico, razonamiento, procesamiento del lenguaje, habilidades espaciales...

Está disponible en distintas versiones para casi cada consola de videojuegos y sistemas operativos de PC, así como en dispositivos tales como las calculadoras gráficas, teléfonos móviles y reproductores de multimedia portátiles.





El clásico de Alekséi Pázhitnov, «Tetris», requiere la rotación y traslación de tetraminos en el espacio, tanto en su versión original, en 2D, como en 3D.



Los juegos en Flash «Evilcube» y «Rubiks» se inspiran en el popular Cubo de Rubik para retarnos en la interpretación del espacio a través del giro y la posición.





Mientras «Monument Valley» emplea el espacio de Escher para recrear ilusiones ópticas. «Interlocked» se basa en desentramar la estructura de un bloque 3D.

jetos, dinero, vidas...) como para prever y trazar estrategias de actuación en el desarrollo del videojuego que nos permitan ir avanzando en las sucesivas pantallas. Por si esto fuera poco, también ayudan a desarrollar otros aspectos cognitivos importantísimos en el ser humano, como son las habilidades de visualización espacial.

Observamos el entorno que nos rodea a partir de la percepción de nuestros ojos, generando impulsos nerviosos que nuestro cerebro asimila desde su experiencia, aprendiendo a interpretar los estímulos recibidos mediante un proceso de asociación y establecimiento de vínculos que le permiten relacionar y comprender un contexto tan complejo como el espacial. Para este fin, utiliza la memoria que parte de experiencias anteriores, correlacionando datos y abstrayéndolos para asimilar y comprender el espacio en el que habita.

Las habilidades espaciales son una componente de la inteligencia que nos permite manipular mentalmente los objetos y sus partes en un espacio bidimensional y tridimensional. De hecho, se puede entender como la habilidad de realizar rotaciones y comparaciones de objetos bidimensionales y tridimensionales. Se relaciona con la capacidad que tiene la persona frente a conceptos como volumen, perspectiva, línea, forma, figura y fondo, espacio, y la relación que existe entre todos ellos. Es además la capacidad que tiene una persona de percibir la realidad y los objetos que en ella se encuentran en tres dimensiones, apreciando tamaños, direcciones y relaciones espaciales, implicando una buena orientación y supone la integración de aptitudes, habilidades y destrezas.

Percepción espacial

En muchos de los gráficos de los videojuegos en dos y tres dimensiones hay que realizar tareas que tienen una alta componente espacial, como son la rotación de figuras o bloques, superposición o ensamblaje de figuras o planos, substracción de figuras, traslación, escala, orientación de personajes en distintos planos o capas, puzles, orientarse en un plano tridimensional... Todas estas operaciones hacen que el usuario tenga

“Los videojuegos, tan difundidos en la sociedad, son una herramienta accesible y sugestiva para desarrollar una serie de aptitudes en el individuo”

PRUEBA DE ILUSIONES EN «MONUMENT VALLEY»

A primera vista, «Monument Valley» es un elegante juego de puzles en el que debemos guiar a una princesa silenciosa a través de composiciones arquitectónicas de estética impecable, pero esconde mucho más. Tales escenarios están basados en las imposibles composiciones de Escher, disfrutando de sus ilusiones ópticas y buscando senderos ocultos a través de jugar con las distintas perspectivas que se van creando con nuestros movimientos. El videojuego es un recorrido a través de una estética visual y sonora en la que la dificultad irá creciendo a medida que vamos avanzando.

Es un juego muy novedoso de percepción espacial, solo disponible actualmente para tablets y móviles y que dispone todavía solo de 10 niveles.





«Monument Valley» nos plantea la búsqueda de perspectivas que permitan guiar a la protagonista en las distintas estructuras arquitectónicas basadas en las ilusiones ópticas de las obras pictóricas de Escher.

que realizar tareas mentales relacionadas con la concepción espacial. Los juegos de estrategia o de habilidad, son un buen ejemplo de ello. Además, es necesario una buena coordinación entre nuestro cuerpo y nuestra mente (mandos, volantes, plataformas...) a la hora de jugar. Existen en el mercado, infinidad de juegos que propician el desarrollo de la visión espacial en aquellos usuarios que los manejan. Veamos ejemplos de algunos de estos juegos:

TETRIS: es quizá el referente más popular de un juego que desafía nuestra percepción del espacio. Requiere de rotaciones, traslaciones y ensamblajes de forma rápida, de diferentes formas de bloques o tetriminos con el objetivo de completar el mayor número de filas posibles.

BLOXORZ: consiste en una visión axonométrica en 3D de un escenario en el que se debe introducir por un agujero cuadrado un prisma rectangular pasando por una serie de obstáculos (puentes, paredes, etc.) mediante la rotación y la traslación.Un juego de características similares es «Isoball X-1», en el que se debe conducir a una bola desde el principio hasta el final del mapa colocando de una manera lógica una serie de piezas o bloques dados.

> "La coordinación del cuerpo y la mente es fundamental a la hora de jugar"

EVILCUBE: videojuego en 3D basado en el cubo de rubik (invento de Erno Cubic-profesor de arquitectura para explicar a sus alumnos las relaciones espaciales) donde a través del giro y la rotación se debe conseguir que todas las caras sean del mismo color.

PLUMBER: Consiste en pasar niveles mediante la rotación de piezas que completen la tubería de entrada de agua hasta la salida antes de que se acabe el tiempo.



«The Plumber» -una variante del clásico «Pipe Mania» de 1989 (Amiga, The Asembly Line)- nos desafía a reconstruir un recorrido colocando y girando piezas.



Aunque la amplitud de «SimCity» va mucho más allá de la construcción, la planificación espacial es clave para lograr los objetivos de desarrollo urbanístico.

EL JUEGO DE SOMBRAS DE «ECHOCHROME II»

Con un diseño claro y sencillo, «Echocrome II» nos presenta una serie de bloques suspendidos en el aire que proyectan sombras en la pared. Mediante el control de la iluminación a través del mando PlayStation Move y la cámara PlayStation Eye, dejarás al descubierto una compleja red de caminos y senderos misteriosos por los cuales deberás guiar al Caminante para que llegue a la salida de cada nivel. Es un juego de perspectivas que te van creando las sombras generadas con tu movimiento del mando, mientras que los hoyos, las plataformas que rebotan y los bloques que se elevan proporcionan atajos –y obstáculos– para alcanzar tu objetivo. Como reto de percepción espacial, es un juego muy ingenioso y original, y dispone de un centenar de niveles.







En exclusiva para PlayStation 3, «Echochrome II» consiste en girar y manipular el foco de luz que ilumina la escena para crear perspectivas y sombras que te permitan ir guiando al protagonista hasta la salida de cada nivel.

SKYWARD: el objetivo es recorrer una serie de puzles sin caerse, dentro del límite de tiempo a lo largo de distintos caminos con un constante cambio en las perspectivas.

Un juego más moderno pero parecido en su planteamiento y en su analogía con las imágenes de ilusiones ópticas es el ya mencionado «Monument Valley».

INTERLOCKED: puzzle 3D, donde deberás desmontar en orden las distintas piezas que conforman un bloque hasta desmontarlo completamente trabajando con el giro, la traslación, superposición, macla y la perspectiva.

Por otro lado, en el mercado existen infinidad de videojuegos de puzles infantiles para distintas plataformas y en este sentido, destacamos la serie de misterio y puzles del Profesor Layton para la gama de consolas Nintendo DS y Nintendo 3DS, así como sistemas iOS creada por Level-5.



¿Qué es arriba y qué es abajo? Mientras el tiempo corre, cada nivel de «Skyward» nos desafía a interpretar un mismo espacio orientado en distintos ejes.

> "Los videojuegos contribuyen a entrenar una amplia gama de habilidades de atención, cognitivas, sensoriales y espaciales"

Juego constructivo

Finalmente, podemos destacar los videojuegos relacionados con la construcción de edificaciones o ciudades, como puede ser «Minecraft», donde los jugadores pueden realizar construcciones libres mediante cubos (bloques) con texturas tridimensionales. También en este contexto encaja el videojuego que lleva por título «Stackopolis», basado en la construcción de determinadas estructuras apilando una serie de bloques en perspectiva axonométrica, tal cual te especifica en un plano en sistema diédrico. Pero en esta categoría «SimCity» es el mayor referente. Esta saga de videojuegos de los estudios de Maxis ha estado enfocada a la creación, gestión y evolución de ciudades, planteándonos desafíos de planificación, orientación y dominio del espacio y de la perspectiva. **V.R.M.**

EL EXPERTO

U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



VANESSA RUIZ MARTÍN

- **Coordinadora del grado Diseño Visual de Contenidos digitales** y **profesora** de la asignatura **Sistemas de representación geométrica** en U-tad.
- Es **licenciada en arquitectura** por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid en la espacialidad de Urbanismo, con el **Máster de formación del profesorado en educación secundaria, bachillerato y F.P.** en la especialidad de **dibujo por la U.A.M.**
- Con 12 años de experiencia en el sector de la arquitectura, el diseño y la edificación y 5 años de experiencia en la docencia. Ha participado en el **"I Congreso Internacional E@ y VI Jornadas Internacionales de Educación Artísticas en clave 2.0 "**

BIBLIOGRAFÍA

- **Montero, E; Ruiz, M; Díaz, E. (2010).** Aprendiendo con videojuegos. Jugar es pensar dos veces. Madrid: Narcea. S. A
- **Subrahmanyam, K; Greenfield, P. (1994).** Effect of Video Game Practice on Spatial Skills in Girls and Boys. Journal of Applied Developmental Psychology, 15, 13-32. Disponible en: http://www.cdmc.ucla.edu/PG_Media_biblio_files/kaveri_greenfield_1994.pdf
- **Brannon, C; Lohr, D. (1985).** Spatial abilities related to skill at a three-dimensional video game. Los Angeles: University of California Press.
- **Gagnon, D. (1985).** Videogames and Spatial Skills: An Exploratory Study. Educational Communication and Technology, 33 , 263-275.

EN PORTADA

DESTRUCTION DERBY

¡El espectáculo de los choques a todo gas!

Acelerar, pisando a fondo, quemando rueda... Pero no se trataba de ser únicamente más veloz, sino de ser también más fuerte, brutal. Si de todos modos requería mucha habilidad llegar primero a la meta sin disputar cada posición con algún que otro choque, ¿por qué no hacer de ello un aliciente más? De eso trataba «Destruction Derby», de saltarse las reglas, cualquier límite deportivo en las carreras. Por primera vez, la tecnología permitía reproducir un modelo de daños convincente, espectacular y divertido, y los chicos de Psygnosis supieron interpretar a la perfección las apetencias de acción y espectáculo entre los aficionados.

Origen de una leyenda

Los adelantamientos más audaces y los golpes para dejar fuera de la carrera a tus rivales no eran, realmente, nada nuevo en los videojuegos... Pero sí lo era el hecho de que la competición consistiese fundamentalmente en machacar a tus rivales. «Destruction Derby» no era, sin embargo, una idea tan descabellada, estaba basada en la modalidad de "derby de demolición" que era muy popular en EE.UU. aunque casi desconocida en nuestro país.

Pero, si bien la idea era bastante sugerente, la clave era su formidable ejecución, mediante una realización técnica de alto nivel tanto en el apartado visual como en el realismo de las fuerzas físicas simuladas. Y aquí, el papel que jugaron los estudios de Reflections –con Martin Edmondson a la cabeza– fue fundamental... No extraña que pocos años después estos chicos conquistasen el género de velocidad definitivamente desde sus oficinas de Newcastle con su formidable serie «Driver» (1999).



Fragmentos volando, carrocerías maltratadas, caos... Jamás habíamos visto un juego de carreras tan gamberro.



La notable simulación física también favorecía la sensación de control y el realismo en el pilotaje.



¡Adelantar a toda costa! El espectáculo de «Destruction Derby» era vibrante. Hoy, juegos como «DiRT Showdown» mantienen vivo el legado de este juegazo.



MICROMANÍA 08, TERCERA ÉPOCA

En aquel número de septiembre de 1995 vivíamos una era de crecimiento exponencial en la potencia de la tecnología en cada juego y cada máquina. «Destruction Derby» fue uno de los juegos que supuso un salto cualitativo.



EL PERSONAJE

STEVEN SPIELBERG

Talento, anticipación e ingenio... Si bien la influencia cultural de Spielberg ha tenido en el cine su mayor impacto, el famoso director también ha dejado su impronta imborrable en la industria del videojuego. Y no se trata solo de las adaptaciones de su extensa filmografía como las de "Indy" sino de títulos como la aventura «The Dig» que descubríamos en aquel número y estaba basada en un guión original de este mago del cine.

DESTACADO
PLAYSTATION ARRASA
Buque insignia de Sony y revolución de los 32 bits





Ken Kutaragi, principal creador de la popular consola, pasó a convertirse en una de las figuras más reconocidas e influyentes.

Un año después de su estreno en Japón, PlayStation irrumpía en Europa en la fecha prevista y con el propósito de poner patas arriba la industria del entretenimiento doméstico. Aquel era un objetivo muy ambicioso, teniendo en cuenta que era el primer dispositivo de videojuegos de Sony para el gran público. Aunque comenzó siendo una aventura de colaboración entre Sony y Nintendo, pronto estuvo claro que el proyecto tenía suficiente envergadura y potencial como para una apuesta total.

Mientras que la Saturn de SEGA llevaba una ventaja de dos meses disponible en el mercado, la estrategia de Sony estuvo sustentada en una potencia de proceso superior y en un catálogo inicial de videojuegos soberbio. ¡Su rotundo éxito iba a superar cualquier expectativa!



COMPARATIVA DE JOYSTICKS

Dos décadas después, una comparativa de joysticks resultaría, cuando menos, insólita, pero en aquel momento seguía siendo el periférico más asociado a los videojuegos y, además, los simuladores y arcades de combate aéreo, –géneros idóneos para los joysticks- gozaban de una gran popularidad. Los mandos analógicos de CH Products, Suncom o Gravis nos brindaban la alta gama, mientras que Quickshot y Logic 3 fabricaban mandos más asequiles.



MICROMANÍA 127 TERCERA ÉPOCA

Aunque la llegada de PlayStation conseguía eclipsar en gran medida otros juegos, había novedades que merecían toda atención.



PREVIEW DE «EF2000»

Nos asomábamos a los proyectos de Ocean para descubrir el más ambicioso y realista simulador de vuelo desarrollado para PC, basado en el avanzado Eurofighter.



PREVIEW DE «COMMAND & CONQUER»

Aunque tratándose de un proyecto de Westwood llevaba tiempo llamándonos mucho la atención, ni siquiera en la preview pudimos advertir la magnitud de este bombazo.



REVIEW DE «FADE TO BLACK»

Los aficionados que contaban con un PC capaz de mover el inolvidable juego de Delphine, por fin pudieron vivir la experiencia más cinematográfica del momento.



PIZZA TYCOON

Después de montañas rusas, zoológicos, casinos... Le tocaba el turno del fenómeno tycoon a las pizzerías en un notable juego de gestión de Microprose.

EN PORTADA
RISE AND FALL
¡Conquista el imperio de la estrategia!

Hacía bastante tiempo que en la portada de Micromanía no descubríamos un nuevo título de estrategia bajo los cánones del estilo "construye un imperio". Las sucesivas entregas de los grandes del género –«Empire Earth», «Imperivm», «Age of Empires»– parecían impedir la irrupción de "reinos emergentes", pero estaba claro que este ámbito, algo desgastado, iba necesitando una renovación profunda, un nuevo orden que sacudiese los cimientos de la estrategia más rotunda para aportar frescura, nuevos desafíos y enfoques ingeniosos.

Momento decisivo

Entonces se nos presentó la oportunidad de dar a conocer, en exclusiva, un juego que parecía el candidato perfecto para todo aquello... Y venía avalado por Rick Goodman, un maestro de la estrategia, diseñador de títulos como «Age of Empires». Ahora, con su nuevo estudio, Stainless Steel, apostaba a lo grande, incorporando elementos de acción para ponernos en la armadura de un conquistador para controlar a nuestro general en la batalla. «Rise & Fall» prometía ser enorme, con una cautivadora campaña ambientada en la Antigüedad y una espectacularidad nunca vista. Cumpliría con todo aquello pese a las graves dificultades de su lanzamiento... Pero eso, es otra historia.

Las batallas navales eran uno de los mayores alicientes de las batallas en tiempo real de «Rise & Fall».





MICROMANÍA 127, TERCERA ÉPOCA

«Rise & Fall» llegaba para disputar el dominio de las más exitosas franquicias de la estrategia con aires de renovación. Al mismo tiempo, recibíamos la adaptación a PC de «GTA San Andreas» y prometedoras novedades acerca de la acción de «Prey».



Grandes ejércitos, armas de asedio, cargas de caballería y combate cuerpo a cuerpo con tu comandante... **¡Sí, podías descender al campo de batalla para luchar!**



EL PERSONAJE
THE BARD

Desde 1985 conocemos al protagonista del título original de Interplay únicamente, con el nombre de "El Bardo". Pero, desde luego, a este socarrón héroe del rol no le falta carisma y, en 2005, protagonizó estupendo remake de manos de inXile, inspirado de nuevo en las mitologías gaélica y celta, con agudas pinceladas de humor. Hoy, esperamos su regreso en «The Bard's Tale IV».

DESTACADO
LA LEYENDA DE PREY

Mitología cheroqui contra una invasión alienígena



Nunca habíamos visto nada igual... Y eso que "acabábamos de ver" grandes de la acción como «DOOM 3» y «Half-Life 2», que no eran poca cosa. Pero «Prey», el proyecto con el que Human Head nos había dejado alucinados en el anterior E3, iba cobrando forma perfilándose como uno de los títulos de referencia para el futuro próximo. Con nuevas imágenes y retazos de información lo bastante relevantes como para ofreceros un avance, «Prey» exhibía una acción intensa y original, con una puesta en escena impactante –estaba basado en la tecnología de «DOOM 3»– y, sobre todo, un complejo guión, que distinguiría a este juego de acción por su inusual carga de drama en su narrativa. El indio Tommy iba a tener que recurrir a los espíritus de sus antepasados para detener una amenaza alienígena... ¡Brutal!





LA SORPRESA DE PORT ROYALE II

Ascaron no pretendía ser original ni especialmente rigurosa... Se concentraba en brindarnos una estrategia que, dentro de lo convencional, resultaba extraordinariamente variada, sugerente y, sobre todo, divertida. «Port Royale II» nos recordaba que los españoles aún dominábamos el mundo en el Siglo XVII. ¿Íbamos a dejarnos quitar el Caribe por piratas y potencias rivales? ¡Aquí, no!







MICROMANÍA 127 TERCERA ÉPOCA

Entre las prometedoras novedades que anunciaban cambios y nuevas apuestas, seguíamos disfrutando de sagas inmortales.



PANTALLAS DE «PETER JACKSON'S KING KONG»

Después de arrasar en el cine con la saga de «El Señor de los Anillos», Peter Jackson firmaba la próxima adaptación a videjuego de su remake de "King Kong".



REVIEW DE «WORMS 4»

¡Cuántas alegrías y disgustos nos han dado las batallas de los gusanos de Team17! Pero sobre todo, sus ataques gamberros seguían haciéndonos reir en «Worms 4».



COMPARATIVA DE JUEGOS DE VELOCIDAD

¿Un día en las carreras? Elegir el juego de velocidad entre la gran amplitud que nos ofrecía el género no era fácil, por eso nos decantamos por esta extensa comparativa.



GUÍA GTA SAN ANDREAS

Habiendo aterrizado en PC con un contenido ampliado, la última y enorme entrega «Grand Theft Auto» aconsejaban dejarse orientar por una guía de misiones.

La puesta al día de muchos clásicos y el regreso de algunos en su forma original copan este mes las páginas de la actualidad retro... Aunque no debemos olvidarnos del cumpleaños de nuestra Lara.

LARA CROFT CUMPLE 20 AÑOS

¡Cumpleaños feliz, cumpleaños feliiiiiz!...

Género: Acción/Aventura **Idioma:** Español **Estudio/compañía:** EIDOS/Square Enix **Lanzamiento:** Ya disponible
Precio: Variados **Consíguelo en:** *www.steam.com / www.game.es / store.eu.square-enix.com/emea_europe* **INTERÉS:**

Que el tiempo vuelo no es sólo un refrán, sino un hecho incontestable cuando hacemos cuentas y nos percatamos de que han pasado nada menos que 20 años desde que apareció «Tomb Raider» en 1996 y conocimos a nuestra arqueóloga favorita. Sí, Lara Croft cumple 20 años en mejor forma que nunca. Al fin y al cabo está en la flor de la vida, aunque sea virtual.

20 años han pasado desde que Toby Gard diera forma a un mito del videojuego que ha trascendido su propio universo, protagonizado el juego que Indiana Jones nunca supo o quiso protagonizar –¿quién tuvo la culpa, George?– y se ha convertido en leyenda. Ahora, con el estreno de «Rise of the Tomb Raider» en PC es buen momento para revivir los juegos clásicos, disponibles en casi todas las plataformas digitales más relevantes. En la tienda de Square Enix está incluso una colección especial con casi todos –casi– los juegos por menos de 80 euros. ¿Te atreves?



Dice el tango que 20 años no es nada... A Lara, sin embargo, le han sentado de miedo, reinventándose continuamente con juegos geniales.



CLÁSICOS DE VUELTA

OMIKRON: THE NOMAD SOUL



David Bowie nos ha dejado, pero el talento del polifacético artista también dejó su impronta en el videojuego. «Omikron» salió en 1999 y fue reeditado luego digitalmente. Merece la pena echarle un vistazo.
www.steam.com / www.gog.com

THE MOMENT OF SILENCE



Una aventura clásica de hace una década que reaparece ahora en formato digital y con textos en español, pese a ser un proyecto indie desarrollado por House of Tales. Por poco más de 10 euros, en:
www.steam.com / www.gog.com

WARRIOR KINGS



Un clásico de Strategy First se deja ver ahora en GOG.com tras haber pasado antes por Steam. Estrategia medieval en tiempo real, con una campaña que abarca 22 niveles y 80 misiones diferentes.
www.gog.com/game/warrior_kings

TOTAL ANNIHILATION EN STEAM

En la segunda década de los años 90 del siglo XX el mundo de la estrategia en tiempo real en PC estaba inundado por una legión de juegos lanzados bajo las reglas que estableció la mítica saga «Command & Conquer», pero pocos estaban a la altura... salvo excepciones como «Total Annihilation». Era uno de los primeros juegos de Cavedog auspiciado por el luego archifamoso Chris Taylor, que se declaraba fan irredento de la saga de Westwood.

Ahora, «Total Annihilation» aparece en Steam a precio de risa. Para nostálgicos.
storesteampowered.com/app/298030





TUROK DINOSAUR HUNTER

Los dinosaurios ya no se ocultan en la niebla...

■ **Género:** Acción ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/compañía:** NightDive/Iguana ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** 19,99 € ■ **Consíguelo en:** *store.steampoweredcom/app/405820* o en *www.gog.com/game/turok* **INTERÉS:**







No era un secreto que Night Dive Studios llevaba un tiempo adaptando el clásico «Turok» –sí, el de 1997; el que salió originalmente en Nintendo 64– para ser lanzado en PC, con ciertas mejoras sobre el motro original, pero iempre manteniendo el aspecto del juego original, incluyendo el texturizado y los efectos visuales que, hace ya casi 20 años, asombraron en la consola de Nintendo, para ser luego poco a poco adaptados a PC y otras máquinas.

Los que pudimos jugar al original reconocemos como primera y más evidente mejora la ausencia de esa "niebla" que –cosas de la tecnología de entonces– limitaba la visión del horizonte enormemente, y dejaba casi todo el escenario envuelto en una nebulosa en la que cuando querías distinguir a los enemigos ya podía ser ya muy tarde. El soporte de pantalla panorámica, cambios en algunos mapeados, posibilidad de redefinir controles y algunos FX mejorados completan esta edición versión de «Turok» que, eso sí, nos parece algo cara. Pese a tratarse de un excelente juego, el ejercicio de nostalgia se nos antoja que podía haber sido más interesante por menos de esos 20 euros que cuesta.



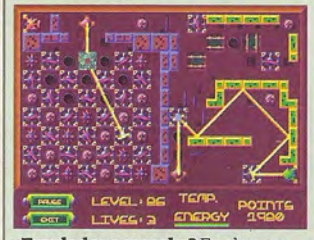
LA WEB DEL MES

RETROSPEC

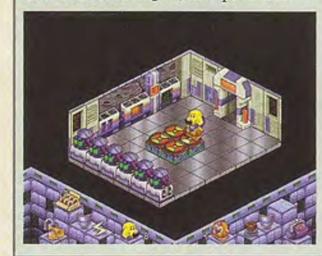


Una web especializada en ofrecer remakes de juegos legendarios de los micros de 8 bit. Eso es, a grandes rasgos, Retrospec. Adaptaciones a PC de títulos míticos de Ultimate, Hewson y Ocean, entre otras compañías, como «Head over Heels», «BatMan», «Cybernoid II», «Knight Lore» y muchos otros. Aquellos que, incluso, gusten de ir más allá de los juegos encontrarán herramientas como editores de gráficos y hasta un ensamblador Z80 para hacer sus pinitos de programación retro. Realmente interesante.

■ *retrospec.sgn.net*



¿Emulador o remake? En algunos casos Retrospec ofrece poder jugar en versión de emulación o de remake a algún clásico de 8 bit, como ocurre con «Deflektor». ¿Tú, cuál prefieres?



EL RENACIMIENTO DE RETROVGS... AHORA COLECO CHAMELEON



Si el mes pasado te comentábamos que el proyecto RetroVGS no había cuajado, apenas han pasado unas semanas para que sus responsables se hayan descolgado con el anuncio de un nuevo nombre –Coleco Chameleon–, aspecto y hasta asegurado el lanzamiento de su consola retro, basada en cartuchos, para comienzos de 2016, con una demostración en la Toy Fair de Nueva York, del 13 al 16 de febrero de este año.

El nombre remite a máquinas legendarias –ColecoVision– y su aspecto recuerda, sospechosamente, a la Atari Jaguar.

■ *www.retrovgs.com*



¡ACTUALIZACIÓN DE HARDWARE PARA TU PC!

Prepara tu equipo para los juegos del futuro

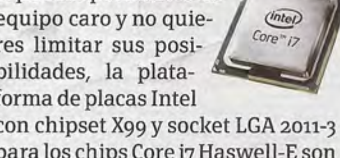
Mantener nuestro PC actualizado es imprescindible para disfrutar de toda la espectacularidad de los juegos, pero la amplitud de la oferta de hardware hace difícil tomar decisiones. ¿Qué factores son clave? Síguenos y hallarás respuestas.



PLATAFORMA BÁSICA Y DECISIVA

A la hora de decidirse por un nuevo equipo, la elección de placa y chip es quizá la decisión más relevante y difícil que tendrás que tomar. ¡Elige sabiamente!

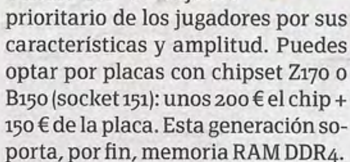
INTEL I7 HASWELL-E



Si puedes permitirte un equipo caro y no quieres limitar sus posibilidades, la plataforma de placas Intel con chipset X99 y socket LGA 2011-3 para los chips Core i7 Haswell-E son la opción con más potencial y flexibilidad, con soporte de RAM en Quad Channel DDR4. El chip más barato, i7-5820K, cuesta unos 390 €.



INTEL I5 SKYLAKE



Existen opciones más asequibles, pero los chips Core i5 o Core i7 con núcleo Skylake, deberían ser el objetivo prioritario de los jugadores por sus características y amplitud. Puedes optar por placas con chipset Z170 o B150 (socket 151): unos 200 € el chip + 150 € de la placa. Esta generación soporta, por fin, memoria RAM DDR4.





RAM DDR4

La ampliación de memoria RAM es aún el modo más simple y asequible de incrementar el potencial de tu PC casi siempre. Los módulos DDR4 a velocidades a partir de 2133 MHz ofrecen un rendimiento sensacional y las nuevas placas de Intel con socket 1151 para chips Skylake los soportan en configuración de doble canal. Con 16GB en dos módulos de 8GB tu PC podría con todo.

DISCOS SSD



Las unidades de disco de estado sólido, o SSD, llevan ya mucho tiempo disponibles. Cada vez con mejores prestaciones y fiabilidad, sin requisitos especiales. Es una tecnología muy superior a la de los discos magnéticos, asi que si tu PC no tiene un SSD, adquirir uno para instalar ahi tu sistema operativo –y te pasas a Windows 10 ya– es una idea fantástica. Por 80€ tienes 250 GB.

AMD FX

Es cierto que los procesadores de AMD han perdido, comparativamente, algo de poderío frente al rendimiento de las soluciones Intel de gamas media y alta... A cambio, las de AMD son plataformas mucho más asequibles y con un rendimiento soberbio. Hay placas con chipset 990FX y socket AM3+ por 100 € y un flamante chip FX-8350 sale por 172 €.



AMD A

Si quieres actualizar tu sobremesa o comprar un PC asequible pero competentes para juegos, los APU de AMD son una opción muy sensata. Existen placas con chipset A88X y socket FM2 por 60 € y un chip compatible más potente no llega a los 140€ (A10-7870K). Con esta combinación puedes garantizarte una puesta a punto eficaz para este año.

5 CLAVES PARA UN CHEQUEO ÓPTIMO

¿Quieres prepararte para los juegos que vienen invirtiendo en hardware? ¿Tienes claros los criterios básicos? Sigue estos pasos y acertarás.

1 Punto de partida: Establecer qué es lo que necesitas es lo primero. ¿Te basta con una puesta a punto o necesitas un nuevo equipo? Si tu PC acumula más de 3 años, quiza resulte más rentable cambiarlo todo.

2 Tecnología compatible: Si optas por una renovación de componentes, asegúrate de que la elección de hardware funcionará bien y aprovechará las posibilidades de tu equipo.

3 Aspiraciones: ¿Qué rendimiento esperas y cuánto tiempo pretendes mantener tu configuración óptima para jugar, antes de tener que volver a pensar en una renovación? Pregúntatelo.

4 Presupuesto: Una vez decidas la magnitud del salto que quieres dar, intenta que se adecúe a tu presupuesto. Quizá debas hacer algunas renuncias, pero ponerse límites es aconsejable.

5 ¿El momento ideal? Si esperas mucho, te perderás cosas. Si te precipitas, malgastarás. Nuestro consejo es que no pienses mucho en lo que está por venir... Pero compra sólo cuando lo necesites.

Todos los que pretendemos jugar con fluidez y espectacularidad en un PC nos hemos tenido que enfrentar alguna vez al difícil dilema de una actualización de hardware. Teniendo en cuenta que nuestra decisión condicionará las posibilidades de nuestro equipo durante mucho tiempo y la considerable inversión que supone la adquisición de nuevo hardware –incluso si el cambio no es muy radical– es necesario conocer el potencial de las diferentes tecnologías. Esta es, sin duda, una de las cuestiones que nos afectan en exclusiva los jugadores que eligen el PC como plataforma.

> “Debes establecer las prioridades de tu actualización antes de realizar la compra”

Un criterio para elegir

Comprar un PC nuevo, actualizar la GPU, adquirir una mejora con más RAM, optar por los portátiles o los compactos más asequibles... Por mucho que disfrutemos de los juegos y de la tecnología más a la última del PC, no siempre podemos –ni estamos dispuestos a– examinar exhaustivamente todas las posibilidades que el mercado de hardware nos ofrece. ¿Pero, entonces, si no asumimos esta prerrogativa, estaremos a ciegas a la

TECNOLOGÍA GRÁFICA A LA ÚLTIMA

La tarjeta gráfica sigue siendo un elemento crucial para obtener un alto rendimiento y disfrutar de los juegos con calidad y fluidez. Puedes cambiarla para dar un gran salto, asumiendo algunos condicionantes.



Una tarjeta basada en la GPU GTX 960 es la opción gaming más equilibrada, a la espera de un muy probable e inminente modelo "Ti".

GPU DE NVIDIA

A la hora de adquirir una nueva tarjeta gráfica, apostar por lo seguro siempre ha sido una buena manera de evitar riesgos. Las gráficas basadas en las tecnologías GeForce de NVIDIA no lideran el mercado por casualidad. Prácticamente todos los fabricante optan por ofrecer una gran amplitud de tarjetas gráficas GeForce GTX, con precios que van de los 130 a más de 1000 €.

Esta masiva extensión de la tecnología gráfica de NVIDIA, permite una garantía fiabilidad y compatibilidad con juegos muy poderosa. Los desarrolladores de videojuegos, tienen en las gráficas GeForce un ámbito de conocimiento seguro para proporcionarnos estabilidad, optimización y el acceso a tecnologías gráficas avanzadas. Con el programa GeForce Experience es bastante fácil ejecutar videojuegos con los mayores niveles de rendimiento y fluidez posibles.

Entonces, donde la cuestión radica en el presupuesto y las pretensiones. Después de asegurarte de que tu PC tiene una fuente con bastante potencia y espacio físico para su instalación, modelo basado en GeForce GTX 960 con 4 GB, unos 240 €, garantiza un nivel de detalle alto con cualquier título. Pero si quieres gráficos en resoluciones 4K o estar listo para las exigencias Realidad Virtual, deberás invertir en un modelo GTX 970, por lo menos. O dejarlo para más adelante.

GPU DE AMD

Las gráficas basadas en la series de GPU Radeon R9 y R7 de AMD, han venido representando una actualización de hardware gráfico más asequible en términos generales. Esencialmente las Radeon R7 y R9 ofrecían un nivel de tecnologías gráficas avanzadas comparable –y a vece superior– al de las GPU GeForce. En el ámbito del rendimiento, las Radeon de última generación ofrecían muchas veces, sobre el papel, prestaciones superiores. Sin embargo, la menor expansión comercial de estas tarjetas se ha traducido en algunas desventajas, como la falta de un entorno de optimización para todos los juegos y un menor aprovechamiento de su potencial por parte de los desarrolladores. Incluso se han dado casos como con «Batman: Arkham Knight» que han necesitado el lanzamiento de parches específicos para corregir graves fallos. La solución suele ser cuestión de poco tiempo, no obstante, y cabe decir que estas incidencias son muy inusuales. Es muy bueno poder contar con las GPU Radeon como contrapartida a las GeForce, que tengan precios asequibles y que AMD no ceje en su competición con NVIDIA.

Concentrándonos en lo práctico, una gráfica con GPU Radeon R9 380X supera a las actuales GTX 960 por un precio de salida que ronda los 250 €. Por supuesto, cuentan con los últimos avances.



La introducción de las Radeon R9 380X supone una esperada alternativa, capaz de brindar un rendimiento altísimo por un precio moderado.

La Realidad Virtual será una de los factores que más motive y condicione las decisiones de compra de hardware y eleción de tecnologías en 2016.

hora de comprar? No, claro... Pero hemos de ponernos en manos de los expertos. Los medios especializados –nosotros mismos, modestamente– e incluso los comercios pueden orientarte honradamente para que aciertes con tus compras. De todos modos, sí debes capitanear tu decisión fundamentándola en los criterios que consideres prioritarios. Tú eres el único que tiene competencia en última instancia: el presupuesto que estás dispuesto a invertir, las preferencias de compatibilidad de tecnologías, las pretensiones de rendimiento y longevidad, el diseño... Con estos factores deberás decidir y alcanzar un compromiso entre inversión y satisfacción.

Un ciclo prolongado

Pese a la vertiginosa sucesión productos de hardware y los constan-

IMAGEN DE NUEVA GENERACIÓN

Prepárate para rascarte el bolsillo. Si lo que buscas es el máximo espectáculo, la tecnología de pantallas es hoy de las que más está evolucionando a costa de avances que tardarán en perder su carácter exclusivo.

¡Qué lejos quedan ya aquellos días en los que jugar en FullHD era un poderoso argumento! Desde entonces, y más en el último lustro, la escalada tecnológica de las pantallas ha sido vertiginosa. La cosa empezó bien: en muy poco tiempo la mayoría conseguimos poner nuestos juegos a 1920x1080 píxeles con un monitor de precio razonable. Pero cuando comenzaron a tentarnos con el 3D estereoscópico (120 Hz), el 4K y más de 30 pulgadas, la cosa se desmadró. Hoy nos hablan de pantallas curvas ultrapanorámicas y de resoluciones 8K conmonitores de más de 1000 €... pero, ¿estamos locos? Afortunadamente, aunque más lentamente de lo que nos gustaría, este avance inexorable permite que las tecnologías acaben llegando para nuestro disfrute.



¿Son los monitores curvos el futuro de los juegos en PC? Desde luego muchos fabricantes ya apuestan por ellos con modelos gaming.

Futuro por definir

Paralelamente al mareo de cifras y prestaciones, el desarrollo de otras tecnologías como los paneles LED, IPS o el formato DisplayPort, se han ido convirtiendo en un estándar. Hoy podemos equiparnos con una soberbia pantalla de 24 pulgadas por 150-200 €. Al mismo tiempo, la aparición de tecnologías como G-Sync de NVIDIA o FreeSync de AMD nos permiten pensar en una cercana eliminación de las imágenes fragmentadas. En otros aspectos, como la resolución, el 3D, la imagen cóncava, etc. el futuro de los monitores aún debe establecer su rumbo.



Las resoluciones 4K y frecuencias altas (144-165 Hz) comienzan a moderar sus precios, aunque sin un referente claro que marque el camino.

¿SALTO A LA REALIDAD VIRTUAL?

2016 se perfila como el año en que la Realidad Virtual llegará al entorno doméstico, pero hay muchas incógnitas por aclarar antes de que este mercado se establezca más allá de los "early adopters". De entrada, el potencial es enorme.

OCULUS RIFT



Aunque el precio no es tan "popular" como nos anunciaron inicialmente (699 € finalmente) y los requisitos son altos, el visor Rift es el referente actual de las posibilidades de la Realidad Virtual con los juegos. Hasta junio no se ampliará el stock, agotado inicialmente.

HTC VIVE



El sistema HTC Vive SteamVR es una de las mayores y más prometedoras apuestas tecnológicas de la Realidad Virtual, sustentada en el poderío económico de Valve, conoceremos su precio y algunos detalles de la distribución el 29 de febrero.

LAKENTO MVR



Los visores para smartphones como Lakento MVR, Google Cardboard o Samsung Gear VR podrían convertirse en una alternativa de bajo coste, gracias a la aparición de apps que permiten una experiencia limitada de Realidad Virtual con PC. Será interesante ver su evolución.

tes relevos generacionales de tecnología –no hay más que fijarse en los chips o las tarjetas gráficas–, seguramente te habrás dado cuenta de que en los últimos años se ha ralentizado la escalada de requisitos técnicos de los videojuegos en PC. Básicamente, la tecnología ha moderado el avance exponencial de prestaciones y rendimiento de otras épocas. Un hecho que sustenta esta conclusión es que la demanda de hardware de PC y de nuevos equipos ha descendido en 2015, según un estudio de la International Data Corporation.

Esta situación, que parece prolongar el ciclo de vida de nuestros equipos, implica el hecho favorable de que la oferta de hardware se ha ampliado con productos mejor explotados tecnológicamente, y son más asequibles en la gama media. Es un excelente momento

> **“El ciclo de vida del PC se ha extendido y tus elecciones de actualización son más críticas”**

para actualizar tu PC... Pero hay inconvenientes: un ciclo mayor también supone que nuestra decisión nos condicionará más tiempo y, por otra parte, las tecnologías más ambiciosas (4K, Realidad Virtual, etc.) también tardarán más en abaratarse y extenderse. En definitiva, tu decisiones serán más críticas. ¡Suerte! **S.T.M.**

AURICULARES PARA LA VICTORIA

PLANTRONICS RIG 500E

Producto: Headset gaming **Precio:** 129,99 €
Más información: Plantronics
Web: *www.plantronics.com*

Los eSports han sido contemplados por los fabricantes para promocionar sus productos. Pero, también, desde hace tiempo, las figuras del deporte electrónico y las principales organizaciones están definiendo el diseño de hardware y periféricos, aportando soluciones idóneas para el ámbito gaming. Uno de estos producos son los cascos de Plantronics que nos ocupan, licenciados por la **liga ESL**. Si bien, la gama de headsets RIG 500 es amplia, los E son la **variante superior**. Se caracteriza por su sistema de **sonido envolvente** 7,1 Dolby y por un **diseño modular** que, además de cómodo y resistente, se adapta a distintas condiciones según las preferencias del jugador. Los RIG 500E, están pensados para que los jugadores cuenten con el sonido más favorable en la competición.

INTERÉS



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Tecnología de sonido:** Envolvente Dolby 7.1
- **Diadema:** Ajustable y acolchada
- **Micrófono:** Plegable y extraíble, con anulación de ruido y botón mute
- **Auriculares:** 40 mm, con cubiertas intercambiales (ventilación, aislantes)
- **Calidad de sonido:** 24 bits (respuesta en frecuencia 20 Hz - 20 KHz)
- **Conexión:** USB /analógica (cable de 2 m)
- **Peso:** 200 gramos

CASCOS INTERCAMBIABLES

Fruto del asesoramiento de jugadores expertos, integrantes de la ESL, Plantronics ha ideado un sistema ingenioso para que los RIG 500E resulten cómodos siempre y permitan adaptarse a las condiciones de juego más exigentes, como en los eSports. Consiste en emplear dos juegos de cascos. Los primeros son aislantes, para que que nada te distraiga durante la partida. Los otros cuentan con un sistema ventilación que resulta idóneo para mantenerte cómodo en largas sesiones. A primera vista parece algo aparatoso, la verdad es que el cambio se realiza en un momento y con total sencillez.



FUNCIONES Y FLEXIBILIDAD



Gracias al acertado diseño y al uso de un resistente material, el diseño desmontable no implica que los RIG 500E sean más débiles. De hecho, están pensados para que puedas llevártelos allá donde tengas una partida. Si desmontas el micrófono y utilizas el cable analógico puedes utilizarlos como unos cascos comunes para escuchar música con cualquier dispositivo.

Lo que menos nos ha gustado es el embalaje, que no sirve como funda para poder llevarte los RIG 500E. En el momento de coger los cascos, el soporte interior se destartala.

SONIDO 3D Y CHAT

Además de las peculiaridades del diseño del RIG 500 E, la tecnología ofrece todo lo que un jugador puede requerir, tal como corresponde a un headset de nivel (y precio) alto. El sonido envolvente de Dolby es toda una garantía. Lo único que requiere es emplear la conexión USB para que el sisema se encargue de generar los 7.1 canales en entornos de sonido 3D. La sensación es muy convincente, con una alta calidad de audio.

Por otra parte, tratándose de un headset que viene de los eSports, el chat de voz ha sido tratado como un aspecto prioritario, adoptando la cerfificación Teamspeak.



SENCILLO PERO EFICAZ

WOXTER STINGER FX100 M

Producto: Ratón gaming **Precio:** 25,99 €
Más información: Woxter **Web:** *woxter.es*

La tecnología gaming ha evolucionado tanto que podemos adquirir ratones asequibles como el Stinger FX100M por poco dinero sin renunciar a estupendas características y a un alto rendimiento. Cuenta con un **sensor Avago 3050** ajustable (1600-4000 ppp), una rueda de gran tamaño y **retroiluminación** en 7 colores. Además el diseño es **ambidiestro** y se incluye una **alfombrilla**.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



RESPUESTA MECÁNICA ILUMINADA

KROM KRATOS RGB

Producto: Teclado gaming **Precio:** 99,90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-xtreme.com*



La línea de periféricos gaming Krom de Nox, completa su oferta de teclados con el nuevo Kratos RGB. Dispone de teclas con **mecanismo Switch red**, que se caracteriza por una respuesta rápida y cómoda. La **iluminación**, en 16,8 M de colores, es personalizable y consta de 7 modos distintos básicos. Pero lo más característico de este teclado es su **doble sistema anti-ghosting** que garantiza que no haya bloqueo al pulsar varias teclas.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

CONFORTABLE Y VERSÁTIL

BG TYPHOON

Producto: Auriculares con micrófono
Precio: 17,90 €
Más información: BG
Web: *www.bg-gaming.com*

Si tras afrontar la cuesta de Enero estás para pocos gastos, aquí tienes unos auriculares **estéreo** que te brindarán un buen servicio con tus juegos y tienen un precio sensacional. Los Typhoon resultan particularmente cómodos, gracias a las suaves almohadillas de sus cascos de 40 mm y a la diadema ajustable. Además, el micrófono es retráctil y su **conexión analógica** es compatible con todo.

INTERÉS ■■■■■■■□□□



CES 2016



GAMING DE ASUS

El fabricante taiwanés presentó en el CES lo último de su línea ROG para juegos, destacando el **ratón inalámbrico Spatha** y el **teclado mecánico Claymore**. Asus también desveló novedades más avanzadas y complejas como el **monitor curvo** de 34" **ROG Swift PG348Q**, con G-Sync.
www.asus.com



LA APUESTA DE MAD CATZ

En la última edición del Consumer Electronics Show de las Vegas, el fabricante Mad Catz sólo presentó su nuevo **R.A.T. 1**, un peculiar y avanzado ratón que se quedará en el "chasis" y costará sólo unos 30 €. Paralelamente la firma ha anunciado su nuevo headset **Tritton Katana 7.1** inalámbrico.
www.madcatz.com



TECNOLOGÍA AVANZADA DE RAZER

El gaming ha sido la prioridad para Razer en el CES, pero esta vez no con periféricos... En su lugar, ha mostrado la actualización de su potente portátil **Blade Stealth de 12,5"**. Pero lo más sorprendente ha sido el sistema **Razer Core**, una GPU externa que se acopla mediante un puerto Thunderbolt.
www.razerzone.com



STEELSERIES, EL MAYOR RIVAL

SteelSeries lleva ha aprovechado su presencia en el CES para presentar su avanzado modelo Rival 700. Contará con pequeño **panel OLED** que ofrecerá información diversa pertiente con respecto al juego, 7 botones, iluminación RGB LED y una **cubierta táctil, con respuestas hápticas** (vibración).
www.steelseries.com

LUJO GAMING Y POTENCIA

MSI GE72 6QD APACHE PRO - 17.3"



Producto: Portátil **Precio:** 1.399 €
Más información: MSI
Web: *es.msi.com*

Incorporando los nuevos procesadores **Intel Skylake** de 6ª generación, MSI ha renovado su línea de portátiles gaming para mantenerse a la última en prestaciones y rendimiento. De todos ellos este modelo Apache Pro es uno de los más equilibrados, con un precio razonable y prestaciones que muchos equipos de sobremesa envidiarían (red Killer WiFi AC, teclado SteelSeries, puerto USB 3.1, Dynaudio 2.1). Está basado en un chip **Intel i7-6700HQ**, una **GPU NVIDIA GTX 960M** de 2GB y **16 GB de RAM**. El S.O. instalado es Windows 10.

INTERÉS ■■■■■■■■■□



PC MINI A LA ÚLTIMA

GIGABYTE BRIX - SKYLAKE

Producto: Mini-PC **Precio:** A partir de 330 €
Más información: Gigabyte **Web:** *www.gigabyte.es*

Cuando se trata de la exitosa gama Brix, Gigabyte no pierde el tiempo y se apresura a actualizarla con los componentes más avanzados posibles. La última variante de estos equipos cuenta ya con procesadores **Intel Skylake** de 6ª generación. Dentro de un **pequeño volumen**, (46,8 x 112,6 x 119,4 mm) los Brix pueden integrar un disco duro SSD o HD de 2,5" múltiples conectores y hasta una GPU gaming.



INTERÉS ■■■■■■■□□□

DATOS MÁS ÁGILES

KINGSTON SSD KC400

Producto: Disco duro SSD **Precio:** 205 € (512 GB)
Más información: Kingston **Web:** *www.kingston.com*

Pocas cosas mejoran tan apreciable y rápidamente como un PC que estrena un disco SSD. Si el disco de tu equipo aún es un HDD magnético o si tu SSD acumula demasiadas horas, los nuevos **SSDNow KC400**, en formato de 2,5", son una oportunidad para dar el salto, con un **altísimo rendimiento y fiabilidad**. Están disponibles en capacidades de 128 GB, 256 GB, 512 GB y 1TB.



INTERÉS ■■■■■■■■□□

¡SUBIRÁS LA MÚSICA!

HERCULES WAE OUTDOOR RUSH

Producto: Altavoz / reproductor **Precio:** 129,99 € (Abril)
Más información: Hercules **Web:** *www.hercules.com*



De poco sirve un reproductor de música portátil si corre peligro cada vez que te lo llevas por ahí... Pero con el WAE Outdoor Rush puedes estar tranquilo. Se trata de un altavoz idóneo como complemento de un smarthphone, tan **versátil y robusto** que ha recibido **varios premios**. Es resistente al polvo y a la inmersión, flota en el agua y suena muy, muy bien. Además integra **radio FM**.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

COMPACTO Y CON CLASE

NOX MINST

Producto: Chasis ATX y Mini ITX **Precio:** 45,90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-xtreme.com*



Si la compatibilidad te preocupa para optar por un PC compacto, el chasis Minst de Nox es una opción muy **flexible** y además, con un aspecto muy elegante. Admite placas base ATX y mini ITX y tarjetas gráficas medias. También **incluye una fuente de 450 W** ya integrada y puede albergar varios discos SSD y HDD de 2,5 y 3,5". El panel I/O dispone de lector de tarjetas y puertos USB 3.0 y 2.0.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

IMAGEN ENVOLVENTE
ACER XR342CK

Producto: Monitor curvo ultrapanorámico **Precio:** 1.099 €
Más información: Acer **Web:** *www.acer.es*

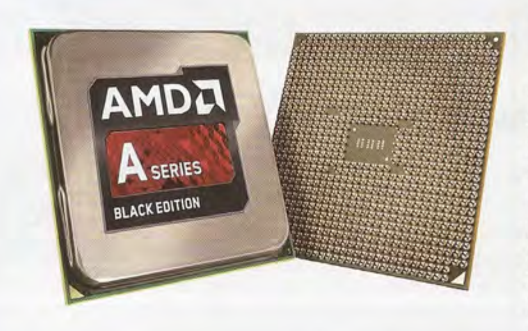
Cada vez cuesta más diferenciar qué productos de altas prestaciones están dirigidos a los usuarios de PC en general y cuáles **específicamente a los jugadores**. Eso es lo que pasa cuando las características más altas convergen en el tope de gama como con este flamante monitor de **34 pulgadas** en formato 21:9, capaz de ofrecer una resolución de 2440x1440 píxeles y ofrecer compatibilidad con **AMD FreeSync**.

INTERÉS



EL CHIP APU MÁS PODEROSO
AMD A10-7890K

Producto: Procesador **Precio:** Alrededor de 130 € (primer trimestre de 2016)
Más información: AMD **Web:** *www.amd.com*



Los chips A Series para placas base con socket FM2+, suponen una solución de bajo coste, pero el nuevo A10-7890K ofrece un **notable rendimiento,** apto incluso para manejarse con juegos. Fabricado en proceso de 28 nm, integra cuatro núcleos a 4,10/4,30 GHz, ofrece compatibilidad con memoria RAM DDR3 a 2133 MHz, e integra una **GPU Radeon R7**. Su consumo sólo es de 95W.

INTERÉS

MUY OSADOS Y FRESCOS
ACER PREDATOR 15 Y 17

Producto: Portátiles **Precio:** Desde 1.899 € (Predator 15) y 1.999 (Predator 17)
Más información: Acer **Web:** *www.acer.es*

Orientados al entorno más exigente los Acer Predator 15 y 17, reúnen un equipamiento de alto nivel con **características exclusivas** para disfrutar de los juegos. Ambos integran una CPU Intel Core i7-6700HQ, GPU GTX980M, hasta 32 GB de memoria DDR4 y disco SSD NVMe de 512 GB. Para la conexión disponen de red Killer DoubleShot. Destaca su avanzado sistema de **refrigeración FrostCore**.

INTERÉS



CES 2016





GENIALIDAD ATREVIDA DE MSI

Además de poner al día sus líneas de hardware, MSI ha desvelado en Las Vegas soluciones ingeniosas para ampliar las posibilidades de sus equipos. Entre ellos el **Gaming 27XT**, un modo de adaptar una gráfica potente a un AiO de juegos; y el Mini-PC **Vortex**, que esconde dos gráficas GTX 980.
es.msi.com





RAZER EN EL DÍA A DÍA

El prestigio de Razer se debe al éxito de sus periféricos gaming, pero la compañía cada vez es más reconocida en otros ámbitos. Acaba de presentar su nuevo y sofisticado **smartwath Nabu Watch** y una **webcam** con la tecnología más avanzada que ha sido bautizada como **Stargazer**.
www.razerzone.es



NUEVAS IDEAS DE LENOVO

LeNovo ha dado a conocer en el CES 2016 dos ingeniosos productos que verán la luz en el futuro. Por un lado el IdeaPad Y900, otro portátil que incorpora un teclado mecánico RGB; por otro el llamativo mini-PC IdeaCentre 610s, que incorpora un proyector y una GPU GTX 750 Ti.
www.lenovo.com



CHASIS ESPECIAL DE CORSAIR

Aunque la compañía ha desvelado un amplio repertorio de novedades en este CES, sin duda, lo más llamativo ha sido su nueva caja de PC **Carbide Spec-Alpha**. Llama la atención su diseño asimétrico y su eficiente gestión del espacio interno. Llegará en dos variantes por 79,99 €.
www.corsair.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
QBX KAZE BLACK
Precio: 50 €



PLACA BASE
ASROCK 990FX EXTREME3
Precio: 111 €



PROCESADOR
AMD FX SERIES FX-8350 4.0GHZ 8X
Precio: 162 €



RAM
CORSAIR VENGEANCE PC3-15K DDR3 2X4GB
Precio: 62 €



TARJETA GRÁFICA
SAPPHIRE R7 370 DUAL-X OC
Precio: 164 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 48 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 14 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-PZ 24" LED
Precio: 149 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
NOX KROM KATOS TKL
Precio: 59,90 €



RATÓN
NOX KROM KHANDA
Precio: 29,90 €



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER FERRARI 458 ITALIA XBOX 360/PC
Precio: 80 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

BENQ XL2411Z 24" LED 144 HZ
Precio: 289 €
Más información: BenQ
Web: *www.benq.com*

Diseñado para juegos y con excelentes prestaciones para juegos de acción, soporte 3D y calidad de imagen.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 256 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 960 GAMING 4GB GDDR5
Precio: 240 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

Con un precio bastante razonable, los 4 GB de esta variante garantizan fluidez con cualquier juego actual.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 108 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 55 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: Creative

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.




PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 59,95 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING

Precio: 147 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5

Precio: 109,90 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

Precio: 105 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

Precio: 129 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

Precio: 89,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER T150 FERRARI

Precio: 199 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

La variante H5 de la nueva generación de auriculares gaming de Creative ofrece una gran calidad de audio.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 475 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 510 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1.128 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 515 €



TARJETA GRÁFICA
ASUS GEFORCE GTX TITAN X 12GB
Precio: 1.119 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 200 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 269 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 149 €



MONITOR
LG 34UC97-S 34 LED IPS CURVO
Precio: 875 €



ALTAVOCES
RAZER LEVIATHAN SOUNDBAR 5.1
Precio: 214 €





TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
CORSAIR SCIMITAR RGB
Precio: 99 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 389 €

MICROSOFT XBOX ONE ELITE CONTROLLER
Precio: 149,99 €

NVIDIA SHIELD TABLET + CONTROLLER
Precio: 249 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

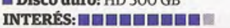
ASUS ROG GR6-R008R

Precio: 789 € **Disponible:** *www.redcoon.es*

El diseño del mini PC gaming de Asus sigue siendo uno de los más avanzados y su equipamiento ha sido actualizado. Sirve como base para una de las variantes de Steam Machine o puede venir con Windows.

FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-5200U
- **RAM:** 8 GB RAM (2 x 4 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX GTX 960
- **Disco duro:** HD 500 GB
- **INTERÉS:**



DE 1.000 € A 1.500 €

ZOTAC NEN SN970 STEAM MACHINE

Precio: 1.199 € **Disponible:** *alternate.es*

La versión definitiva de la Steam Machine de Zotac es un prodigio de rendimiento en formato mini. Cuenta con un equipamiento fenomenal y una conectividad envidiable: lector, M.2, Bluetooth 4.0, WiFi y HDMI x 4.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400T
- **RAM:** 8 GB DDR 3 (hasta 16 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 960 2 GB
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3
- **INTERÉS:**

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GAMING 24GE 2QE

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Con un soberbio diseño actualizado y un nivel de equipamiento envidiable, este todo-en-uno de 23,6" de MSI representa la opción más equilibrada de la gama. También existen variantes por menos de 1.500 €.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX960M 2 GB
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD de 256 GB mSATA
- **INTERÉS:**

MÁS DE 2.000 €

MSI AG270 2QC 3K

Precio: 2.399 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La idea del todo-en-uno en su máxima expresión. Su pantalla de 27" LED reproduce resoluciones 3K (2460x1440), integra valiosas tecnologías gaming y una configuración de componentes envidiable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4870HQ
- **RAM:** 16 GB DDR3 (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970M 6 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB mSATA + HDD 2TB S-SATA
- **INTERÉS:**

EQUIPOS COMPACTOS

ILIFE NX100.25

Precio: 999 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Basado en el chasis gaming Nightblade MI-017EU de MSI con una placa base B85, este equipo reúne un magnífico equipamiento para ofrecer un rendimiento óptimo, incluso con los juegos actuales más exigentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-4460S
- **RAM:** 8 GB DDR3 a 1600 MHz
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 960 2 GB
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3
- **INTERÉS:**

COOLPC NVIDIA QUALITY

Precio: 1.010 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Es difícil imaginar un PC que reúna tantos componentes de alto nivel por un precio menor, ahora rebajado. Y menos en formato compacto, con el elegante chasis Bitfenix Phenom que le va de fábula.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4790K
- **RAM:** 16 GB DDR3 1866 MHz (2 x 8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 970 4GB
- **Disco duro:** HDD 1 TB SATA3
- **INTERÉS:**

COOLPC BATTLEBOX SPECIAL VR EDITION

Precio: 1.999 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

¿Quieres estar preparado para los dispositivos de Realidad Virtual? Este nuevo equipo, pese a su formato compacto (Mini ITX) tiene una potencia soberbia y está equipado con componentes de última generación.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 980 Ti OC 6 GB
- **Disco duro:** SSD 1TB SATA3
- **INTERÉS:**

COOLPC NVIDIA FLAGSHIP

Precio: 3.899 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

¡Una bestia del gaming! El peculiar chasis compacto Corsair Air 540 alberga en este modelo una configuración extrema, perfectamente integrada, capaz de ofrecer un rendimiento difícil de igualar.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 5960X
- **RAM:** 32GB DDR4
- **GPU:** GTX Titan X
- **Disco duro:** M.2 256Gb+1TB HDD
- **INTERÉS:**

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

PCCOM GAMING BATTLE ULTIMATE

Precio: 919 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Basado en el chasis Zalman Z11 Plus roja, idónea para un alto rendimiento, este completísimo sobremesa gaming uenta con una grabadora de DVD y componentes de altas prestaciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6600
- **RAM:** 16 GB RAM (2 X 8 GB)
- **GPU:** GTX 960 OC 4 GB
- **Disco duro:** 2TB SATA3

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

ILIFE ELITE SAMURAI X

Precio: 1.369 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

La sensación de elegancia y sofisticación que inspira el chasis Phantom 410 de NZXT describe lo que ofrece el Samurai X, un sensacional sobremesa de precio todavía razonable y con un equipamiento soberbio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ (2X8 GB)
- **GPU:** ASUS GTX 970 Strix 4GB
- **Disco duro:** Samsung EVO SSD 500 GB SATA 6

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

NEWCOOLPC GAMER XIV

Precio: 1.660 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Con las últimas variantes de componentes de alta gama, la selección del Gamer XIV es soberbia y encaja. Alto nivel, pero sin que nada sobre ni desentone. El chasis NZXT Phantom 530 es, eso sí, llamativo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHz (2x8 GB)
- **GPU:** GTX 980 OC 4GB
- **Disco duro:** SSD 250 GB SATA3 + HDD 1TB SATA3

INTERÉS: ■■■■■■■□□□

PCCOM BATTLEBOX NVIDIA

Precio: 6.789 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Existen flamantes equipos Battlebox con precios más moderados pese a que superan los 3.000 €, pero si buscas las configuración más poderosa y radical, este esta es la elección más potente. ¡Un maquinón!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-5930K
- **RAM:** 64 GB (4 X 16 GB)
- **GPU:** 3X GeForce GTX Titan X Xtreme OC 12 GB
- **Discos:** 2X WD NAS RED 6TB SATA3 + SSD M.2 480 GB

INTERÉS: ■■■■■■■□□□

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE62 6QD-269XES HEROES EDITION

Precio: 1.299 € **Disponible:** *es.msi.com*

La última serie de portátiles gaming de MSI ha incorporado algunas ediciones como esta, decoradas espectacularmente con el MOBA de Blizzard «Heroes of the Storm». Por supuesto, los componentes son de primera.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX970M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

MÁS DE 2.000 €

ACER PREDATOR G9-791 (76CD) 17,3"

Precio: 2.699 € **Disponible:** *www.acer.com*

La renovación de la línea de portátiles gaming de Acer nos trae este formidable equipo que cuenta con lo último en componentes, destacando su pantalla IPS y su sistema de sonido Predator Surround 4.2.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 32GB RAM DDR4 SDRAM
- **GPU:** GTX 980M 4GB
- **Disco duro:** 1TB + 128 SSD

INTERÉS: ■■■■■■■■□□



micromanía te regala AFTER THE WAR



Tras el apocalipsis nuclear has de sobrevivir a tus enemigos y a feroces monstruos. ¡Vive la acción mutante con un juegazo valorado en 10€!

En el año 2049 el planeta ha quedado arrasado por el apocalipsis nuclear, tras la guerra entre Estados Unidos y China. La civilización prácticamente ha desaparecido y sólo en Rusia se puede encontrar alguna esperanza. Pero la supervivencia no será fácil en un mundo donde los humanos se matan entre sí para seguir vivos un día más, y enormes y terribles monstruos mutantes, y hasta alienígenas, se han hecho dueños de las ruinas de la civilización.¿Estás listo para la acción apocalíptica más alucinante? ¡La tienes en este juegazo valorado en 10 euros!

¡Lucha por tu vida!

Controla a Rodan,hijo del líder asesinado de uno de los clanes dominantes en este nuevo mundo, y lucha por tu supervivencia. Podrás usar espadas en combates cuerpo a cuerpo, armas de fuego, enfrentarte a jefes finales, realizar combos, destruir todo el entorno, armarte con lanzacohetes y poner a prueba tus reflejos en secuencias de "quick time events".

La tecnología alien

La energía liberada por la guerra nuclear ha abierto un portal espaciotemporal por el que han entreado en nuestro mundo criaturas alienígenas, que quieren dominar la Tierra. Pero sus poderes pueden ser usados a tu favor, si logras arrebatárselos. Estas habilidades especiales te harán casi invencible frente a tus enemigos, pudiendo alterar el tiempo y el espacio: Distorsión temporal, vacío, fractura o fantasma –con la que puedes crear un clon para combatir a tu lado, duplicando tu poder– son habilidades especiales que podrás dominar. ¡No has visto un juego tan brutal como éste en tu PC!

> "Tras la guerra entre EE.UU. y China, el último reducto de la civilización es Rusia"



Rodan puede luchar con su espada y con armas de fuego. Cada enemigo y cada momento tienen su arma. Aprende combos brutales y acaba con ellos.





El mundo se ha acabado, pero la lucha por la supervivencia continúa. Combate a clanes rivales, monstruos y criaturas alienígenas.

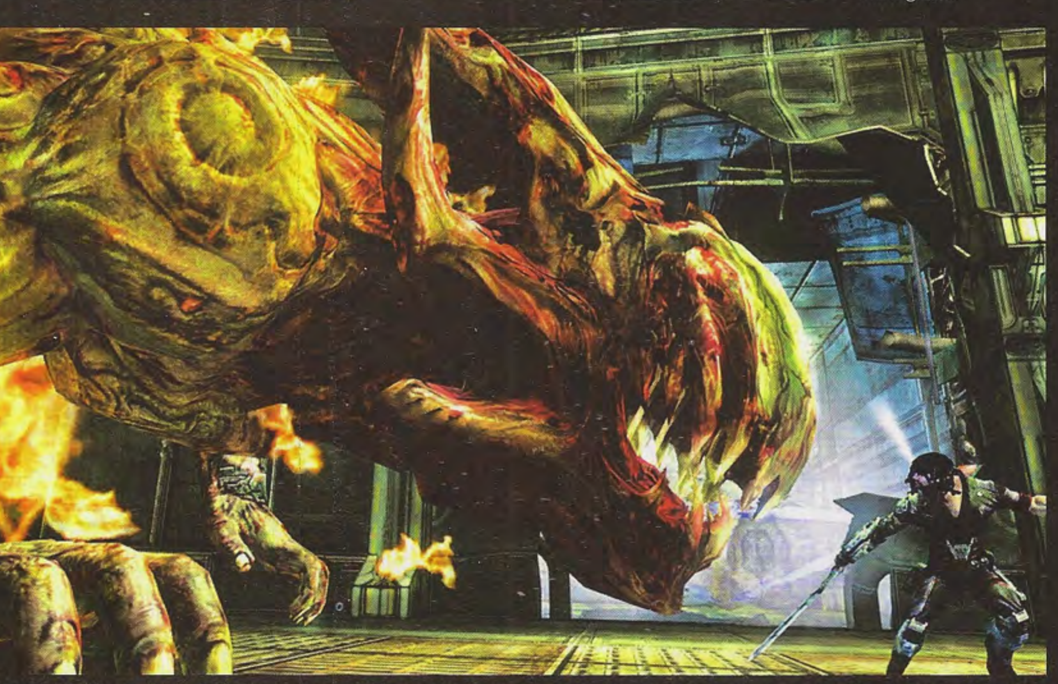
CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «After the War» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.



¡Combate a brutales criaturas mutantes! El apocalipsis nuclear ha traído un nuevo orden en que sólo sobreviven los más fuertes. Además, hay una invasión alienígena en marcha. ¿Serás capaz de afrontar todos los peligros y desafíos del futuro?

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 3 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon X1600, GeForce 6600 o superior) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

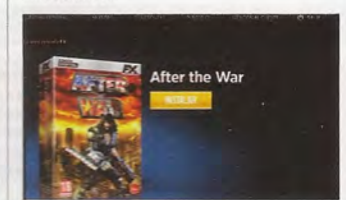
1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «After the War». Compruébalo en "Mi Perfil" y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «After the War» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.





DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

¡Todos contra los monstruos!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Rol/Acción **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces) **Estudio/compañía:** Capcom **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 3 **PVP rec:** 29,95 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.dragonsdogma.com* Información básica e imágenes	**Vocaciones/Clases:** 3 iniciales, 9 totales **Tipos de arma:** Espada, daga, bastón, arco **Peones:** Hasta 3 simultáneos (intercambiables en la falla) **Multijugador:** No (posibilidad de compartir peones online)	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 660 o equivalente **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5870 o equivalente **Conexión:** ADSL (activación Steam e intercambio de peones online)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 20 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 7xx **Conexión:** ADSL



En la falla puedes encontrar a los peones. Son compañeros de viaje que puedes incluso alquilar a otros jugadores.



Descubre el rol y la fantasía de «Dragon's Dogma Dark Arisen» explorando un enorme mundo abierto, Gransys, y más allá, en la isla de Bitterblack, luchando contra enormes monstruos.



Una de las primeras misiones importantes nos llevará a la ciudad de Gran Soren para ofrecer la cabeza de la Hidra.





Explorando interiores, mazmorras y cuevas es vital portar una lámpara. Y acuérdate de tenerla siempre llena de aceite.

El combate es una constante durante el juego. Apenas puedes dar un paso sin toparte con bandidos, bestias, monstruos, criaturas sobrenaturales... ¡Uf, no hay un momento de descanso!

Muchas veces afrontamos las adaptaciones de juegos de consola con un cierto temor, más si el título original se basa en una generación anterior de consolas y tiene casi cuatro años a sus espaldas. Y no hablamos sólo del apartado técnico –que también–. A ese temor a encontrarnos con algo "extraño" se suman posibles defectos en las adaptaciones de los controles originales y estilos de juego poco habituales. El mejor ejemplo, pese a lo gran juego que es el original, lo encontramos en la adaptación del primer «Dark Souls» a PC. Y cuando empezamos a conocer que «Dragon's Dogma Dark Arisen», otro JDR japo que goza de gran prestigio en el mundo consolero, iba a llegar al PC, se nos encendieron todas las alarmas.

> “Explora el mundo de Gransys, y más allá, en una combinación explosiva de rol y acción”

Empezamos a probar el juego de Capcom con esos temores y nos gustaría decir que libres de prejuicios, pero algo siempre queda ahí, dispuesto a saltar. Aunque, ¿sabes? Nos encanta cuando todo eso salta por los aires a los pocos minutos de empezar a jugar. Y es que «Dragon's Dogma Dark Arisen» es un juegazo de rol y acción como la copa de un pino que, pese a esas rarezas japonesas –si estás acostumbrado a un estilo más occidental, como los de las series «Dargon Age» o «The Elder Scrolls»– a las que te acostumbtas rápido, engancha que da gusto y ofrece detalles de originalidad en su diseño y concepción, que le dan una personalidad única y lo convierten en un juego imprescindible para el fan del género.

Una aventura épica

Los primeros compases del juego son de una intensidad poco habitual. En el papel de un caballero desconocido nos vemos persiguiendo a un dragón, para acabar luchandoo, junto a nuestros peones –compañeros de grupo que merecerán más comentarios más adelante–, contra una Quimera, el mosntruo mitológico con cabeza

EL CORAZÓN DEL DRAGÓN



Además de su genial historia, los múltiples desafíos y la libertad absoluta para formar tu grupo y desarrollar a tu personaje, el juego de Capcom es, desde el primer minuto de juego, un auténtico terremoto de acción. Empieza enfrentándonos a una Quimera en su prólogo para luego, al empezar la aventura, ver cómo un dragón nos arranca, literalmente, el corazón. ¡Un arranque brutal!



La Hidra es uno de los primeros grandes enemigos a combatir. Ten en cuenta que la clave es cortarle la cabeza, y para ello lo mejor es trepar por su lomo hasta la altura adecuada.





Como en todo buen JDR, la selección de misiones es muy personal. Algunas serán obligatorias, pero la mayoría de las secundarias las encontrarás en los tablones.

TUS PEONES NO SON SÓLO TUYOS...

Uno de los apartados más originales e interesantes de «Dragon's Dogma Dark Arisen» es la personalización de tus peones y las posibilidades de compartirlos online.



Inicialmente, la creación de los peones se hace en base a tus gustos -clase, sexo, habilidades, etc.- y se desarrollan de forma automática a partir de ahí.



Si más adelante no estás contento con el equilibrio de tu grupo o su desarrollo, podrás intercambiarlos en la falla, alquilando los de otros jugadores.



¡Ya está, has subido de nivel! Aunque siempre podrás personalizar el equipamiento de tus personajes, las habilidades se mejoran inicialmente de forma automática, tras las elecciones básicas.

de león, cola con una cabeza de serpiente y una tercera cabeza de cabra saliendo de su lomo. La batalla es intensa, pero nos va introduciendo en el sistema de combate del juego, especialmente la habilidad de trepar por los grandes enemigos -por sus miembros, tronco y hasta la cabeza- para lanzar ataques más dañinos contra estos enormes monstruos.

Cuando no hemos salido de nuestro asombro vemos que la acción avanza rápidamente en el tiempo hasta la próxima aparición del dragón, señal del fin de los tiempos. Estamos en la aldea pesquera de Cassardis y nos vemos en los habituales procesos de todo JDR de crear a nuestro protagonista. Sí, ese caballero ha desaparecido y es cuando empezamos a conocer el sistema de clases de «Dragon's Dogma Drak Arisen» que vemos los detalles, a veces extraños, a veces sorprendentes, del estilo rolero japo.

> **“Puedes compartir online tus peones personalizados y alquilar los de otros jugadores”**

Las tres clases iniciales disponibles acabarán, con el paso de las horas, evolucionando en dos ramas y tres especializaciones hasta conformar nueve clases distintas, aunque en el juego se llaman vocaciones. Los primeros pasos con este nuevo héroe nos desvelan también una gestión de menús algo extraña, poco intuitiva inicialmente, pero muy útil a la larga -ya lo irás descubriendo-, con numerosos apartados tuyos y de tus peones a gestionar.

Acción, monstruos, magia y peones

Entonces, vuelve la intensidad. Nuestra aldea y nuestro héroe son atacados por el dragón, regresado, y al protagonista... ¡le arranca el corazón! Sin embargo, es resucitado como un Arisen, y debe embarcarse en la búsqueda y eliminación del dragón, para salvar el mundo. Y es que los monstruos y criaturas



¿Cómo es posible que salgan tantos monstruos sin parar? Es lo que tiene vivir en un mundo hostil y salvaje, amigo. Pero muchas veces el tamaño sólo sirve para imponer. No te amedrentes.



Toca la piedra y entra en la falla. La falla es el lugar donde se encuentran los peones y en el que puedes dejar a los tuyos, contratar otros nuevos y hasta alquilar los de otros jugadores. Mola.

SOBREVIVIR EN GRANSYS

Aunque «Dragon's Dogma Dark Arisen» incluye más que el continente de Gransys, las claves para sobrevivir a los desafíos son validas en todo el mundo de juego.



Lo primero es formar un grupo de peones equilibrado. Tener un mago en él es importante no sólo para combatir algunos enemigos, sino para curar al resto del grupo.



Vigila todo el rato el equipamiento y reparte objetos, herramientas y pociones entre todos. Los peones también recogen objetos por su cuenta, recuérdalo.



Al atacar enemigos de gran tamaño trepar a sus miembros y por su espalda es una táctica que funciona bien. Vigila que los peones no caigan y mueran en combate.



Durante la exploración, sobre todo en aldeas y ciudades, ten en cuenta que es posible recorrer los tejados y zonas elevadas. Hay sorpresas ocultas...



Consulta el mapa tanto en ciudades como en campo abierto. Despistarse es muy fácil, más cuando cae la noche. Y recuerda que la oscuridad alberga monstruos.

mitológicas son una constante en el juego: hidras, cíclopes, grifos –sí, se puede combatir en el aire–, etc. Aún hay muchas más cosas a las que acostumbrarse. Como los peones. Y es que estos compañeros de viaje no son contratados sin más. Muchos proceden de un lugar llamado la Falla, donde podemos cambiarlos –su evolución de habilidades es automática– si no estamos contentos con su resultado en combate o preferimos otro estilo de acción. Pero lo más sorprendente es que podemos compartirlos online con otros jugadores, que pueden contratarlos, y nosotros los suyos.

Algunos detalles visuales sí dan fe del paso del tiempo –y eso que se han adaptado en resolución de texturas– desde el juego original de consola, pero la jugabilidad, historia, acción y desarrollo narrativo son realmente excelentes en líneas generales. Únele unos buenos controles y un precio estupendo y tienes un gran JDR. **A.P.R.**

LA REFERENCIA



SKYRIM

El mundo es más abierto que el de «Dragon's Dogma», y su ambientación tiene puntos comunes, pero la acción es cosa de un único personaje.

ALTERNATIVAS

DRAGON AGE: INQUISITION

Nota: 94 **MM 239**

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Nota: 98 **MM 244**

NUESTRA OPINIÓN

Conviértete en el Arisen y combate a monstruos míticos. Una historia de héroes, leyendas y fantasía en la que exploras Gransys y más allá, combatiendo a criaturas mitológicas junto a tus peones.

LO QUE NOS GUSTA

- El concepto de la creación, desarrollo y posibilidad de compartir a los peones con otros jugadores.
- Los constantes desafíos a que nos somete la acción.
- Trepar por los grandes monstruos. ¡Mola mucho!
- Que incluya todo el contenido extra de partida.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Acostumbrarse al diseño de los menús cuesta al principio. La navegación no es muy intuitiva.
- Aunque el diseño artístico no es nada malo, las paletas y un estilo visual algo desfasado le afectan.
- La ausencia de doblaje. Habría estado muy bien.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Aunque su aspecto visual está algo desfasado, «Dragon's Dogma Dark Arisen» esconde un juegazo de rol y acción impresionante. Sus numerosos apartados originales, con los peones –compañeros de grupo– como un puntal, tanto por su concepto como por su genial IA, consiguen que sus rarezas y defectos apenas se noten. ¡No te lo pierdas!



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 89 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 81

DIRT RALLY

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Vuelve el gran rally al PC!

LA REFERENCIA



WRC 5
Las competiciones de rally más recientes han dirigido sus objetivos a los eSports.

ALTERNATIVAS

PROJECT CARS
Nota: 93 MM 244

GRID AUTOSPORT
Nota: 96 MM 235

Aquellos que recuerden la saga «Colin McRae» y sean fan de los juegos de rallies están de enhorabuena, pues Codemasters ha vuelto por sus fueros y con «DiRT Rally» nos devuelve la esencia de la mítica leyenda de la competición, poniendo al servicio de la jugabilidad más exigente toda la experiencia acumulada durante más de dos décadas.

Sí, puede parecer exagerado hablar de lo bueno que es «DiRT Rally» así, a saco, pero es que no decirlo sería casi un pecado. «DiRT Rally» es bueno. Es muy bueno. Y aunque no es un juego perfecto, los aficionados al volante tenemos que marcarlo con un "imprescindible". Si no lo puedes comprar ahora, apúntalo para más tarde.

Esencia de rally

La competición es la base de «DiRT Rally», y es una competición dura desde el primer minuto. El juego de Codemasters es un simulador en estado puro y aunque cuenta con ayudas a la conducción que puedes activar y desactivar a voluntad, no es algo que realmente haga fácil jugarlo. «DiRT Rally» exige al jugador y no da concesiones. Y aunque cuesta mucho esfuerzo y mucha práctica llegar a dominar las técnicas más básicas del pilotaje, compensa por la experiencia realista que la compañía británica pone en nuestras

> “«DiRT Rally» recoge la esencia de la saga «Colin McRae» y exige temple y habilidad. Es difícil”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Velocidad / Simulación
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Codemasters
- **Distribuidor:** Codemasters
- **Nº de DVDs:** Descarga Digital
- **PVP rec:** 49,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.dirtgame.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Rallies:** 6
- **Etapas:** Más de 70
- **Vehículos disponibles:** 39
- **Multijugador:** Sí (a través de RaceNet)
- **Desafíos:** Diarios, semanales y mensuales.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

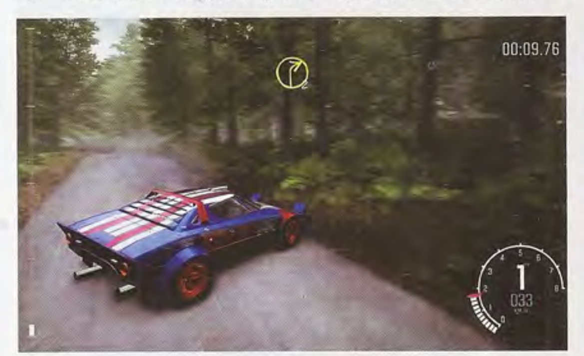
- **CPU:** AMD FX o Intel Core i3
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5450, GeForce GT 430, Intel HD 4000 (compatible DirectX 11)
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 35 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** Fibra óptica



Las condiciones atmosféricas afectan al pilotaje de forma definitiva. Si no te has preocupado de ajustar tu coche... malo.



El entorno se convierte en un borrón cuando pierdes el control del coche... que te pasará más a menudo de lo que crees.



Los cockpit están recreados con todo lujo de detalles. Si te gusta pilotar con vistas interiores, vas a gozarla, pero de verdad.



¡Codemasters vuelve al mundo del rally a lo grande! Heredero del espíritu de «Colin Mcrae», «DiRT Rally» es un juego realista, exigente y con multitud de coches, etapas y desafíos. ¡Es genial!



Del desierto a la nieve. Del monte a los bosques. Aunque sólo existen seis rallies diferentes, la variedad de escenarios conseguida es más que satisfactoria. Y ninguno de los entornos es sencillo...

manos en cuanto agarramos teclado, mando o volante –sin duda, la mejor opción, aunque también la más difícil de dominar.

Practica, practica

Las primeras horas –y días– de juego van a ser de aprendizaje, adaptación y evolución. No pienses que esto es un arcade de velocidad. Sus seis rallies, 70 etapas, 39 coches y múltiples desafíos –offline y online, a través de RaceNet– van a sacar lo mejor de ti como piloto a base de desesperarte y hacerte sudar. Pero cuando empiezas a dominarlo, a clavar las curvas, a controlar la conducción en distintos tipos de terrenos y condiciones atmosféricas... ¡cómo lo disfrutas, amigo! Y sí, hemos dicho sólo seis rallies. Parecen pocos. Lo son. Y aun así, para convertirte en un piloto de primera te basta y sobra. No quita que le pidamos a Codemasters más contenido en el futuro –y si es posible, que no sea de pago–, pero por ahora puede valer.

«DiRT Rally» no es un juego para profesionales, pero a veces lo parece. Aspectos como la configuración de los vehículos casi se pasan de frenada –chiste malo, sí–, aunque en lo referente a la conducción no se le puede poner peros, mucho más si tenemos en cuenta que hasta las voces de los copilotos se han doblado al español.

Súmale a todo esto una calidad gráfica sensacional, un sonido estupendo y el constante desafío que ofrece en todas sus competiciones y, si eres fan de los rallies, tienes ante ti el juego que estabas esperando desde hace mucho tiempo. Con más contenido, algún detalle más pulido y un precio menor, habría sido casi perfecto. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«DiRT Rally» devuelve la gran competición todoterreno al PC. Compite en escenarios de todo tipo, pilota casi 40 coches diferentes y demuestra tu habilidad al volante en desafíos de todo tipo.

LO QUE NOS GUSTA

- El regreso de la experiencia más realista, exigente y satisfactoria en simulación de rallies.
- Estupenda calidad gráfica y reproducción de los diferentes modelos de coches, y su simulación física.
- Cuesta dominar la técnica, pero merece la pena.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Aunque la variedad es suficiente, se echan de menos más rallies completos.
- Se puede manejar bien con teclado y ratón, pero para sacarle todo el jugo vas a tener que usar un volante.
- Muy exigente a la hora de los reglajes. Casi para pros.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

JUGABILIDAD

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Un desafío constante que cueta aprender y dominar. Pero es tan satisfactorio y realista en su experiencia que engancha sin remedio.



MODO MULTIJUGADOR

Las ligas con los amigos o los desafíos en RaceNet constituyen un aliciente estupendo para practicar y mejorar, día a día.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 89

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 86



Billy y Rebecca vuelven a vivir su peor pesadilla, ahora más realista que nunca. «Resident Evil 0 HD Remaster» es una de las últimas entregas de la ola de remasterizaciones de Capcom de su mítica saga.



Gráficamente la mejora es notable. El perfecto uso de las texturas en alta resolución ha sido la clave.





¡Ojo con los bichos que salen de la nada! Bueno, de la nada no, de esos ángulos muertos de la cámara...

RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

Regreso al origen del horror

LA REFERENCIA

WHITE NIGHT
Nota: 82 **MM 242**

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
Nota: 92 **MM 242**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 19,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *capcom.co.jp/bio0hd/es/*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo a 2.4 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 13 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 260 o superior

Bien sea como producto único, en descarga, o dentro del pack físico «Origins Collection» –junto al «Resident Evil» original y, por tanto, algo más caro, aunque sólo 5 euros, lo que lo hace mucho más deseable– el regreso de «Resident Evil 0» en remasterización HD es una excelente noticia para los fans de la saga. Sí, sabemos que Capcom últimamente parece haber abusado de este modelo, aunque poner al día –en lo técnico y en algunos casos también en la jugabilidad– una de sus series más legendarias, para mucho será un sueño hecho realidad. Aunque algunas de estas entregas remasterizadas han tenido sus más y sus menos, de «Resident Evil 0 HD Remaster» sólo se pueden decir cosas buenas. Quizá, también, por ser una de las mejores entregas de la saga sin ninguna duda, pero en lo que afecta a la puesta al día, exclusivamente, hay que decir que la compañía nipona ha hecho un trabajo sensacional. La pesadilla de Billy y Rebecca, juntos a la fuerza y luchando por la supervivencia para contarnos el verdadero origen de la plaga desatada por Umbrella, es más espectacular que nunca en lo visual y fantástica como aventura y en jugabilidad.

La nueva mansión

Si conoces «Resident Evil 0», su nuevo aspecto te sorprenderá. Si no, eres afortunado por poder descubrir, por primera vez, uno de los mejores survival de la saga. Fiel a las reglas de la misma, con sus cámaras fijas en ángulos que no siempre muestran la mejor perspectiva de la acción –uno de esos defectos adorables de «Resident Evil», pues se convierte en un aliciente más al desafío global–, la exploración de, primero, un tren, y después la mansión de Umbrella, nos desvelará los misterios que envuelven la creación del virus que arrasó Raccoon City.

Billy y Rebecca pueden explorar y combatir en solitario –cambiando de un personaje a otro cuando convenga– o en pareja, siguiendo el segundo al que controlemos directamente. Los controles alternativos, si así lo deseamos, o el estilo clásico se adaptan a todos los jugadores y la acción y la aventura son tan geniales como siempre. Un gran clásico puesto al día. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

La ola de remasterizaciones que Capcom ha desatado con la saga «Resident Evil» encuentra en este «Zero HD Remaster» el mejor ejemplo. Excelente en lo técnico y con la jugabilidad de siempre.



METACRITIC USUARIOS  METACRITIC MEDIOS 



Píxeles, plataformas y una jugabilidad total. «Shovel Knight» lleva algo más de un año triunfando en la distribución digital, aunque ahora podemos disfrutarlo en caja incluyendo su genial banda sonora.



La exploración del mundo se produce a través de un mapa, inspirado en clásicos de los años 80 y 90.



Ni el fuego podrá con tu... ¿pala? Sí, esa es tu arma, aguerrido protagonista de «Shovel Knight». ¡Una pala!



¡No te dejes amedrentar por el escenario! Sí, vale, parece el mismísimo infierno, pero eso no es nada...



¿Ratas voladoras? Pues sí. Y aún no has visto nada. Los enemigos del juego son geniales y desternillantes.

SHOVEL KNIGHT



El píxel majestuoso ha vuelto



LA REFERENCIA

ORI AND THE BLIND FOREST
Nota: 94 — MM 244

GROW HOME
Nota: 85 — MM 242

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Yacht Club Games
- **Distribuidor:** Badland
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 19,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.yachtclubgames.com/shovel-knight*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo a 2.1 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 250 MB
- **Tarjeta 3D:** IntelCore HD Graphics (2000/3000), 256 MB

Ser un héroe no es fácil. Mucho menos si tienes que recorrer castillos, ciénagas, aldeas perdidas, combatir dragones, saltar sobre extraños insectos de tamaño gargantuesco, combatir fantasmas, muertos vivientes, evitar columnas de fuego, lagos de lava y lindezas similares y, para ello, no cuentas más que con tu agilidad, tu brillante armadura y tu... ¿pala? ¿En serio? ¿Una pala? ¡Que sí, hombre, que sí, una pala! Para algo eres justo eso, el "caballero de la pala". El "Shovel Knight" que da nombre al juego de Yacht Club Games, que aparece ahora en versión física en nuestro país, tras llevar una buena andadura en el mundo de la distribución digital.

Seguro que si eres de los que siguen la actualidad del mundillo indie ya te sonaba este nombre; y es que «Shovel Knight» se convirtió en uno de los indies más populares de 2014. Sus claves, en realidad, no son más que la perfecta recreación de aquellas que hacían grandes a los juegos hace 20 y 30 años: excelente dirección artística –basada en el píxel art–, jugabilidad a prueba de bombas, escenarios donde se combinan plataformas y combate y, por último, perfecta distribución de los puntos de control. Con algo tan sencillo como eso y la idea original de tener una pala como arma principal –que no única–, Yacht Club Games ofrece un juego, sencillamente, genial.

No sólo tienes tu pala

En realidad, «Shovel Knight» bebe con fruición y buen hacer de las reglas maestras de los juegos clásicos, por lo que no todo es dar saltos con tu pala a cuestas –aunque casi todo–. Hay que tener buenos reflejos, habilidad con el pad –muy recomendable, aunque se juega bien con teclado–, cuentas con "power ups" –armas secundarias basadas en el uso de reliquias, etc.–, y puedes comprar habilidades o mejorarlas en las aldeas y puestos de venta. Vamos, que hay mucha tela que cortar, más allá de las plataformas. Y es que «Shovel Knight» tiene el encanto jugable y visual de los clásicos de 8 bit, pero está muy, muy bien pensado y diseñado, y es un título altamente recomendable para amantes de la diversión... y nostálgicos. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Uno de los mejores indie de 2014 llega ahora en formato físico y en una estupenda edición. Una dirección artística genial, una jugabilidad absoluta y todo el sabor de los clásicos de 8 bit.









Hay fases de plataformas en 2D, que aportan más variedad al combate en 3D, el grueso del contenido.





Una fantasía oriental de acción en un mundo de verduras ninja. ¿Sorprendente? Pues sí, el diseño de personajes y la estética de dibujo animado de «Yasai Ninja» se convierten en sus pilares y puntos fuertes.

¿Broccoli Joe o Samurai Onion? Alternar entre los dos personajes protagonistas es una de las claves.

YASAI NINJA

Unos ninjas para los más jóvenes

LA REFERENCIA

SHOVEL KNIGHT
Nota: 85 **MM 251**

RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER
Nota: 82 **MM 251**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Recotechnology
- **Distribuidor:** Recotechnology
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 9.95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.recotech.es/index.php?id=220*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo a 2.1 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 320M o superior

Si eres fan del hack'n slash y te acercas a «Yasai Ninja» con el espíritu de un jugador experimentado en el género, no te gustará. Las animaciones son bruscas, la perspectiva de juego es rígida –y da problemas de cámara en ocasiones– y visualmente resulta muy simplón. El problema es que «Yasai Ninja» no es un título para el jugón, sino para que los jugadores más jóvenes se inicien en el género. Su ambientación medieval oriental te choca por su falta de realismo, pero es que cuando los protagonistas son verduras guerreras – una cebolla samurai y un trozo de brecol que lucha con nunchakus– y los enemigos otro tanto –calabacines, pepinos, puerros...–, el realismo no es precisamente lo que has de exigirle a un juego como el de Recotech. La acción y el combate constituye el grueso del contenido de «Yasai Ninja», con los dos protagonistas moviéndose por escenarios 3D repletos de trampas y obstáculos que, a veces, deberían estar más visibles y en los que poder calcularse mejor las distancias –un uso adecuado de sombras habría ayudado mucho–. Los enemigos suelen venir en oleadas y enfrentarse a jefes finales suele ser el colofón de cada fase. Los combates no son difíciles, y puedes cambiar el control de un personaje a otro de la pareja protagonista si fuera necesario, aunque la abundancia de enemigos a veces complica la cosa.

Una lucha más pulida

«Yasai Ninja» es más entretenido de lo que parece al principio. Su primer capítulo –de los diez que lo componen– es el más flojo con diferencia y aporta una percepción negativa que sólo remonta tras darle una oportunidad y ver cómo los posteriores van aportando más variedad y diversión.

Pero lo mejor, en realidad, de «Yasai Ninja» es el diseño de la pareja protagonista, pese a las limitaciones y rigidez de las animaciones. Si el combate estuviera más pulido, los escenarios ofrecieran más contenido y en detalles como cámaras, puntos de control, etc. se hubiera trabajado más, podría ser un juego muy notable. En cualquier caso, su estética y los simpáticos protagonistas resultarán atractivos a los chavales. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Un hack'n slash orientado a los más jóvenes, que desconcierta inicialmente al jugador, aunque se le acaba cogiendo el tranquillo. El control alterno entre los dos protagonistas es un plus.



METACRITIC USUARIOS 

METACRITIC MEDIOS 



Cuatro amigos se enfrentan a la aventura de su vida en el universo «Minecraft». La camaradería, la solidaridad y la amistad se ven puestas a prueba en su fantástico periplo. Es «Minecraft», pero de otro modo.



Estamos en «Minecraft», así que... ¡hay que construir! No como en el juego de Mojang, eso sí...





La Wither Storm está arrasando el mundo. Sólo tu habilidad y determinación puede pararla.



Si encuentras una curva te invitamos a algo. El cúbico mundo «Minecraft» es totalmente reconocible.



Los peligros en el inframundo son numerosos. Pero puedes construir tus armas y enfrentarte a ellos.

MINECRAFT STORY MODE

La cuadratura de la aventura

LA REFERENCIA

LIFE IS STRANGE
Nota: 89 — **MM 251**

STASIS
Nota: 81 — **MM 248**

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Telltale Games
- **Distribuidor:** Badland
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 24,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.telltalegames.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Duo a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Disco Duro:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI o NVIDIA con 512 MB (no recomendando Intel HD)

Esta es una historia de amistad y compañerismo. Una historia de épica y desafíos. Una aventura con todas las de la ley. Sí, resulta extraño ver que «Minecraft» se convierte en una aventura con todas las de la ley. Una que, con el sello de Telltale y basándose en el modelo que vienen explotando hace tiempo con sagas como «The Walking Dead» o «Game of Thrones», nos traslada al cúbico y archipopular universo creado Notch y Mojang... pero con un giro de tuerca bastante sorprendente.

La trama nos cuenta la historia de Jesse, y su fiel cerdo Reuben que, acompañado por sus dos mejores amigos, Axel y Olivia, se encontrará con personajes de lo más variopinto: Petra, una aventurera capaz de llevar a cabo encargos de lo más peligroso; Ivor, un misterioso personaje que parece ocultar un gran secreto, y los cuatro míticos componentes de la Orden de la Piedra, un cuarteto que pudo derrotar al Dragon Ender. En realidad, todo comienza al visitar la EnderCon y participar en el torneo de construcción y, poco a poco, el misterio, el terror, la aventura y el desafío empezará a dominar la vida de Jesse y sus amigos, hasta convertirse en los únicos capaces de salvar al mundo de la terrible Wither Storm. ¿Cómo ocurre todo? Eso lo tendrás que averiguar tú.

Para los más jóvenes

Como aventura, «Minecraft Story Mode» es bastante sencilla, tanto en su desarrollo como en su historia. Es, de hecho, una aventura sobre todo dirigida a los jugadores más jóvenes. Los puzles son facilitos y la exploración es bastante justita. Eso sí, cuenta muy bien la historia que quiere contar, y su narración está bien diseñada, con momentos de tensión, conflicto y diálogos bastante trabajados.

Su desarrollo es el típico de las aventuras de Telltale, basado en episodios y en la elección en cuatro o cinco momentos críticos de cada episodio del camino a seguir. Es, sobre todo, su ambientación en el universo «Minecraft» y lo sencillo y bien contado de su historia lo que hace que resulte atractivo, aunque en la traducción de los textos al español aparecen inesperadamente giros hispanoamericanos que chocan un poco. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Una perspectiva diferente sobre el universo «Minecraft», con una historia atractiva y divertida, y bien contada. La dificultad es inexistente, pero es muy entretenido y engancha.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 59 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 73

OPORTUNIDADES



GAME OF THRONES TEMPORADA 1

No hace mucho que salió a la venta la edición física de la serie de aventuras de Telltale de Juego de Tronos. Ahora, además, podemos disfrutarla conociendo nuevos personajes y tramas por sólo 14,95 €.



RYSE: SON OF ROME

¡Conviértete en el hijo predilecto de Roma! El espectacular juego de acción de Crytek fue adaptado a PC hace tiempo. Ahora podemos disfrutar de sus formaciones de tortuga y duelos con gladio por 29,95 € en la edición física que nos brinda la tienda Xtralife.



STARCRAFT II

La trilogía «StarCraft II» se ha completado por fin, a la espera de las próximas misiones en formato digital que planea lanzar Blizzard. Si es uno de tus clásicos pendientes, ahora puedes hacerte con cualquiera de los capítulos anteriores por 19,99 € en casi cualquier tienda.



THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2

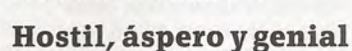
Tres meses después de su lanzamiento por parte de Badland Games, esta aventura de fantasía repleta de puzles y minijuegos está ahora disponible por un precio muy tentador, únicamente 9,95 €.



DARK SOULS II GOTY SCHOLAR OF THE FIRST SIN

¡Disfruta... antes de morir!

El lanzamiento en PC de «Dark Souls II», pese a la demora con respecto a su estreno en consolas, entusiasmó, especialmente, a los amantes del rol más exigente... Sí, hay que ser estoico y casi, casi masoquista, para que un juego en el que te mandan al otro barrio cada dos por tres te enganche. Pero es que, por otra parte –si tienes lo que hay que tener–, es difícil resistirse a la intensidad extrema de los combates, la tensión del riesgo y al nivel del desafío que nos brinda el juego de From Software. Todo ello, se nos presenta, además, en un entorno muy inspirado, que destila una cautiva fantasía más oscura. Finalmente, la campaña de sustenta en una considerable amplitud de opciones, estilos y armas, y en un guión bien construido y sugerente que consiguen que, aunque acabases frustrado aporreando las teclas, al final, vuelvas a intentarlo.



Hostil, áspero y genial

La edición «Scholar of the First Sin» incluye los tres DLC ampliando la experiencia. En aspectos como el diseño, el interfaz y las cámaras sigue siendo farragoso y nada ágil, pero da igual... ¡Será tu vicio!







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción, Rol
- **PVP Rec:** 19,99 € en Xtralife
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 232 (Junio 2014)
- **Estudio/compañía:** From Software / Bandai Namco
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.darksoulsii.com/es*

16

LA NUEVA NOTA

Brillante en su dirección artística, desde la perspectiva del diseño el juego resulta tosco y su dificultad es demencial... No gustará a todos, pero a unos pocos, a los más *hardcore*, les arrastrará encantados al infierno.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 71

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 91

SNIPER ELITE III

¡A un disparo de la victoria!







La serie «Sniper Elite» ha sido un tanto irregular a lo largo de toda una década de existencia –por ahora– aunque siempre interesante y genuina en su planteamiento. Se trata de una saga de misiones críticas para un francotirador que, eliminando objetivos clave, podría contribuir enormemente a la derrota del Tercer Reich. Fácil es definirlo en esencia, pero más complicado es hacerlo en toda su dimensión y en la amplitud de matices que esto implica. Son muchos los ingredientes que Rebelion combina para traducir todo esto en un juego bélico de acción y sigilo... Y la mejor combinación, la fórmula más sabrosa, la tenemos en esta tercera entrega, que nos lleva al norte de África pra combatir a la élite del Afrika Korps.

¡Justo en el blanco!

Un excepcional realismo, una dirección artística impecable y un diseño de misiones muy afinado apuntalan una campaña enorme, dando lugar a un juego rotundo. En definitiva, se trata de la mejor expresión de la "acción-sigilo" que hoy podemos disfrutar.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

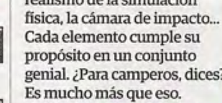
- **Género:** Acción, Estrategia
- **PVP Rec:** 36,95 € (Xtralife)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 234 (Agosto 2014)
- **Estudio/compañía:** Rebellion
- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *http://www.rebellion.co.uk/games/sniper-elite-3*

18

LA NUEVA NOTA

El rigor histórico, la profundidad táctica, el realismo de la simulación física, la cámara de impacto... Cada elemento cumple su propósito en un conjunto genial. ¿Para camperos, dices? Es mucho más que eso.

LA NOTA **92**





ASSASSIN'S CREED UNITY

¡La revolución en la sombra!

La sangrienta Revolución Francesa y la convulsa era de incertidumbre que la sucedió, sirven de escenario para esta entrega de «Assassin's Creed», echando leña al fuego al ancestral conflicto entre Asesinos y Templarios. ¡Lo que faltaba! Rodarán cabezas... Y como siempre, la emblemática saga de Ubisoft nos presenta una sugerente campaña, con brillantes detalles narrativos y una aventura repleta de espectacularidad, ingeniosas referencias históricas y una ágil jugabilidad. Lamentablemente, el juego fue lanzado con muchos y graves problemas técnicos... Corregidos ya en su mayoría, es ya una apuesta segura.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP Rec:** 29,95 € (Shop Ubi)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 239 (Enero 2015)
- **Estudio/compañía:** Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 6 en formato físico (descarga digital *shop.ubi.com*)
- **Lanzamiento:** ya disponible
- **WEB:** *www.assassinscreed.ubi.com/es-es*

18

LA NUEVA NOTA

La edición digital que nos ofrece Ubisoft corrige los fallos del juego que, de otro modo, habría podido ser considerado como el mejor de la saga «Assassin's Creed». Dale una oportunidad ahora y no te arrepentirás.

LA NOTA **89**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 28 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 70

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Enemy Front	9,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2015	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed III - Special Edition	196,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	39,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	3 €

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
2. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. STAR WARS: BATTLEFRONT (16) ■ Acción ■ DICE/Electronic Arts
4. LOS SIMS 4 XMAS EDITION (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE (18) ■ Acción ■ Ubisoft
6. STARCRAFT II: LEGACY OF THE VOID (16) ■ Estrategia ■ Activision Blizzard
7. LOS SIMS 4 (12) ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. WORLD OF WARCRAFT 5.0. (12) ■ MMORPG ■ Activision Blizzard
9. WOW: WARLORDS OF DRAENOR (12) ■ MMORPG ■ Activision Blizzard
10. CALL OF DUTY: BLACK OPS III (18) ■ Acción ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Diciembre de 2015.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2016 (3) ■ Estrategia ■ SEGA
2. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) ■ Simulación ■ EA
3. XCOM 2 (18) ■ Estrategia / Acción Táctica ■ 2K Games
4. BATMAN ARKHAM ORIGINS (16) ■ Acción ■ Warner Bros.
5. FALLOUT 4 (18) ■ Acción/Rol ■ Bethesda
6. DIABLO III (16) ■ Rol ■ Blizzard
7. THE SIMS 4 GET TOGETHER (12) ■ Simulación ■ EA
8. STAR WARS BATTLEFRONT (16) ■ Acción ■ EA
9. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) ■ Rol ■ Blizzard
10. GRAND THEFT AUTO V (18) ■ Acción ■ Rockstar

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Enero de 2016.

U.S.A

1. TOM CLANCY'S THE DIVISION ■ Acción ■ Ubisoft
2. FALLOUT 4 ■ Rol ■ Bethesda
3. TOM CLANCY'S THE DIVISION (GOLD ED.) ■ Acción ■ Ubisoft
4. TOM CLANCY'S THE DIVISION (DESCARGA) ■ Acción ■ Ubisoft
5. XCOM 2 ■ Estrategia / Acción Táctica ■ 2K Games
6. RESISTANCE AVALON ■ Estrategia ■ Indie Boards & Cards
7. THE SIMS 4: MOVIE HANGOUT STUFF ■ Simulación ■ EA
8. CALL OF DUTY BLACK OPS III ■ Acción ■ Activision Blizzard
9. STAR WARS THE OLD REPUBLIC KNIGHTS... ■ MMORPG ■ EA
10. BLADE & SOULS INITIATE PACK ■ Acción ■ NC Soft

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de Enero de 2016.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopi la lo mejor del momento.

2 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ UBISOFT QUEBEC ■ UBISOFT ■ 59,95 €



Los gemelos Frye constituyen un perfecto tándem para la acción de uno de los juegos de la saga «Assassin's Creed» más logrados en la trama, jugabilidad y opciones.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 90

4 FALLOUT 4



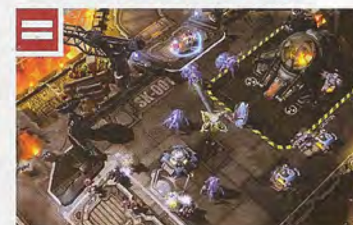
■ ROL/ACCIÓN ■ BETHESDA GAME STUDIOS ■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



Uno de los juegos más esperados del año se ha convertido también en uno de los mejores. Bethesda nos vuelve a llevar al futuro postapocalíptico para descubrir una obra maestra.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94

4 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €



La trilogía de Blizzard se cierra a lo grande con uno de los mejores juegos de estrategia que puedas encontrar para PC. «StarCraft Legacy of the Void» es un imprescindible total.

■ COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92

9 MGS V THE PHANTOM PAIN



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ KOJIMA PRODUCTIONS ■ KONAMI ■ 59,95 €



La última aventura de Snake -quizá la última de verdad- se convierte en un prodigio de rejugabilidad y con un diseño espectacular en su mundo abierto. Una pasada de juego que debes probar.

■ COMENTADO EN MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 90

10 STAR WARS BATTLEFRONT



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ DICE / EA ■ ELECTRONIC ARTS ■ 59,99 €



Divertido y accesible, DICE ha obtenido un excelente resultado al transportar al jugador al universo de las películas de Star Wars, aunque sus escasos mapas son su principal hándicap.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 70

11 RAINBOW SIX SIEGE



■ ACCIÓN TÁCTICA / MULTIJUGADOR ■ UBISOFT MONTREAL ■ UBISOFT ■ 59,95 €



La acción multijugador se vuelve más táctica que nunca y exige de entrenamiento y coordinación con tus compañeros de equipo. Un juego de acción para los fans de la compenetración.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 82

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 DRAGON'S DOGMA



ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CAPCOM
■ KOCH MEDIA ■ 29,95 €



La adaptación a PC del JDR japonés de Capcom sorprende por su buen resultado técnico, su profunda historia y sus numerosos detalles de originalidad en el diseño de sus contenidos y jugabilidad. Un auténtico juegazo que todo buen fan del rol no debería perderse, y menos a su estupendo precio.

■ COMENTADO EN MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 88



5 JUST CAUSE 3



■ ACCIÓN ■ AVALANCHE STUDIOS
■ KOCH MEDIA ■ 49,99 €



Explosiones y desparrame en un enorme mundo abierto en el que tu gancho y tus armas lo pueden lograr casi todo. Si quieres acción desenfrenada, divertida y de alta intensidad, es tu juego.

■ COMENTADO EN MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 81

6 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

7 THE WITCHER 3 WILD HUNT



■ ROL / ACCIÓN / AVENTURA ■ CD PROJEKT RED
■ BANDAI NAMCO ■ 59,99 €



El JDR más deseado es todo lo que esperábamos y mucho más. «The Witcher 3» es una obra maestra y un juegazo imprescindible. No te lo pierdas si eres fan del género.

■ COMENTADO EN MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98

8 DIRT RALLY



■ VELOCIDAD / SIMULACIÓN ■ CODEMASTERS
■ CODEMASTERS ■ 49,99 €



Codemasters vuelve por sus fueros con el regreso al estilo del clásico «Colin McRae» que creó escuela en el género de la velocidad. «DiRT Rally» es mucho más que un digno heredero.

■ COMENTADO EN MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 86

12 CIVILIZATION BEYOND EARTH



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K
■ TAKE 2 ■ 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

■ COMENTADO EN MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96

13 SHOVEL KNIGHT



■ ARCADE / PLATAFORMAS ■ YACHT CLUB GAMES
■ BADLAND ■ 19,95 €



Los jugadores más veteranos estarán encantados con las plataformas y los píxeles de «Shovel Knight», un juegazo indie que llega ahora en edición física de lujo a las tiendas..

■ COMENTADO EN MM 251 ■ PUNTUACIÓN: 85

14 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

15 WORLD OF WARSHIPS



■ ACCIÓN / SIMULACIÓN ■ WARGAMING.NET
■ WARGAMING.NET ■ GRATUITO



Wargaming.net completa su trilogía bélica con el mundo marino y los barcos de la Segunda Guerra Mundial. Si te gustaron los juegos anteriores, éste te sorprenderá aún más.

■ COMENTADO EN MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 9,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 39,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Tras el terremoto del pasado mes la calma ha vuelto al mundo de la estrategia. «Legacy of the Void» se afianza en lo más alto y por detrás se encuentran en los mismos puestos sus seguidores.



1 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

60% de las votaciones

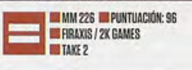


MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 92
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD

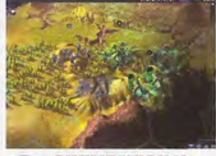


2 XCOM ENEMY WITHIN

15% de las votaciones

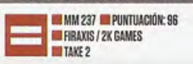


MM 226 ■ PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2



3 CIVILIZATION V BEYOND EARTH

13% de las votaciones



MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

4 HEARTHSTONE

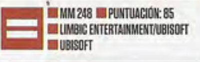
8% de las votaciones



MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

5 MIGHT & MAGIC HEROES VII

4% de las votaciones



MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 85
LIMBIC ENTERTAINMENT/UBISOFT
UBISOFT

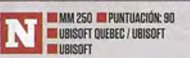
ACCIÓN

Donde sí que ha habido movimiento -¡y cómo!- ha sido en los juegos de acción. Claro, juntándose tanta novedad en las últimas semanas, no es de extrañar el vuelco que ha dado la lista.



1 ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

33% de las votaciones

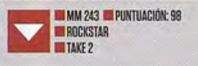


MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT QUEBEC / UBISOFT
UBISOFT



2 GRAND THEFT AUTO V

32% de las votaciones



MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2



3 JUST CAUSE 3

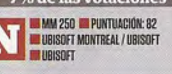
24% de las votaciones



MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 81
AVALANCHE STUDIOS / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

4 RAINBOW SIX SIEGE

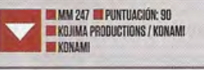
7% de las votaciones



MM 250 ■ PUNTUACIÓN: 82
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
UBISOFT

5 MGS V THE PHANTOM PAIN

4% de las votaciones



MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 90
KOJIMA PRODUCTIONS / KONAMI
KONAMI

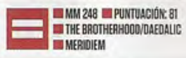
AVENTURA

Y lo que pasaba en la estrategia se repite en el universo aventurero. Entre unas novedades más bien escasas y que lo que hay está muy bien situado, esperaremos a los cambios un poco más.



1 STASIS

37% de las votaciones



MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 81
THE BROTHERHOOD/DAEDALIC
MERIDIEM



2 GAME OF THRONES

31% de las votaciones



MM 247 ■ PUNTUACIÓN: 78
TELLTALE GAMES
TELLTALE GAMES



3 LIFE IS STRANGE

26% de las votaciones

MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 86
DONTNOD / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

4 RANDAL'S MONDAY

4% de las votaciones



MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 90
NEXUS GAMES / DAEDALIC
MERIDIEM

5 DEAD SYNCHRONICITY

2% de las votaciones

MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 88
FICTIORAMA / DAEDALIC
MERIDIEM

ROL

Aunque «Fallout 4» se mantiene en lo más alto sin problema, donde ha habido sorpresas ha sido en los siguientes puestos, con un inesperado ascenso del veterano «Dragon Age». ¡Qué cosas!



1 FALLOUT 4

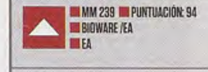
48% de las votaciones

MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94
BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA



2 DRAGON AGE INQUISITION

28% de las votaciones

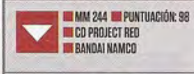


MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 94
BIOWARE /EA
EA



3 THE WITCHER 3 WILD HUNT

14% de las votaciones



MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO

4 PILLARS OF ETERNITY

5% de las votaciones



MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

5 DIVINITY ORIGINAL SIN

5% de las votaciones

MM 235 ■ PUNTUACIÓN: 94
LARIAN STUDIOS
LARIAN STUDIOS

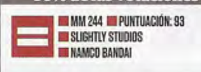
VELOCIDAD

La carrera sigue con los puestos inalterados. «Project CARS» cada mes está más tranquilo en cabeza y los demás, como en las últimas semanas, a rebufo total. La cosa no tiene visos de cambios...



1 PROJECT CARS

36% de las votaciones

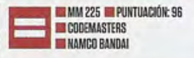


MM 244 ■ PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



2 F1 2013

25% de las votaciones

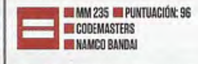


MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI



3 GRID AUTOSPORT

23% de las votaciones



MM 235 ■ PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

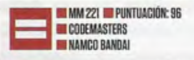
4 F1 2014

10% de las votaciones

MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

5 MOTO GP 14

6% de las votaciones



MM 221 ■ PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

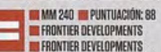
SIMULACIÓN

Si el mundo de la velocidad no se mueve -qué paradoja, ¿no?- el de la simulación mantiene la calma chicha. Vamos, que ambos géneros están más calmados que una balsa de aceite...



1 ELITE: DANGEROUS

36% de las votaciones



- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



2 LOS SIMS 4

29% de las votaciones

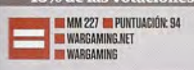


- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA



3 WORLD OF WARPLANES

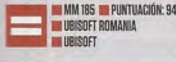
18% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

4 SILENT HUNTER 5

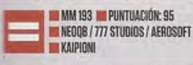
12% de las votaciones



- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT

5 MICROSOFT FLIGHT

5% de las votaciones



- MM 193 ■ PUNTUACIÓN: 95
- NEOQB / 777 STUDIOS / AEROSOFT
- KAIPIONI

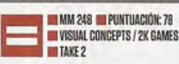
DEPORTIVOS

Y sigue en lo más alto la última entrega de «NBA 2K» que ya se ha convertido en líder absoluto. ¿Podrán sus perseguidores cambiar las cosas en las próximas semanas?



1 NBA 2K16

36% de las votaciones

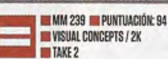


- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 NBA 2K15

28% de las votaciones

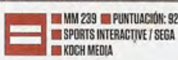


- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 94
- VISUAL CONCEPTS / 2K
- TAKE 2



3 FOOTBALL MANAGER 2015

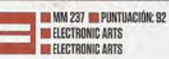
20% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 92
- SPORTS INTERACTIVE / SEGA
- KOCH MEDIA

4 FIFA 15

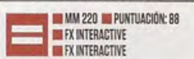
12% de las votaciones



- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 FX FÚTBOL

4% de las votaciones



- MM 220 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FX INTERACTIVE
- FX INTERACTIVE

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
46% de las votaciones	31% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
45% de las votaciones	30% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
40% de las votaciones	38% de las votaciones	22% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
52% de las votaciones	26% de las votaciones	22% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
37% de las votaciones	32% de las votaciones	31% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
43% de las votaciones	31% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
46% de las votaciones	37% de las votaciones	17% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

GAME

Selección GAME Premium PC

Smartphone Blusens Smart Beauty 5,5" Quad Core 1Gb+8Gb 13Mpx 4G

El Smartphone más versátil que puedas imaginar. Tanto que hasta puedes usar dos tarjetas SIM de cualquier operadora. ¡Sin ataduras!

109,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Pantalla: 5,5" IPS 720x1280
- Procesador: Quad Core 1 GHz
- Sistema operativo: Android 5.1
- Conectividad: 4G, BT, GPS, WiFi
- CPU de cuatro núcleos
- 1Gb de RAM
- Memoria flash interna de 8Gb
- Android 5.1 Lollipop
- Google Play, comunidad con miles de aplicaciones y juegos gratuitos y de pago
- Batería de 2.500 mAh
- Cámara frontal de 5Mpx, trasera de 13Mpx con flash
- Sensores de proximidad, movimiento y auto rotación (acelerómetro 360º)

›CONECTIVIDAD:

- Conectividad
- Bandas 4G:1, 3, 7, 20
- WCDMA 900/2100, GSM 850/900/1800/1900
- GPRS, EDGE; HSPA
- Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Bluetooth 4.0
- GPS

›CONEXIONES:

- Ranuras para tarjetas SIM (Dual)
- Puerto micro-USB 2.0
- Lector de tarjetas Micro-SD (hasta 32Gb)

Mini PC Computer Stick HDMI 2Gb+32Gb Windows 10 Kaos

Sí, no estás soñando: ¡un PC con todo lo que puedes necesitar y que cabe en un bolsillo. ¡Es genial!

129,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- 2 Puertos USB 2.0 Estandar.
- Memoria RAM DDR3L-1333 2G.
- Puerto para Auriculares.
- Salida HDMI / HDMI Output.
- Ranura Micro SD de Alta Capacidad / Micro SD High Capacity Slot.
- Bluetooth 4.0.
- WiFi 802.11 b/g/n.
- Almacenamiento de 32Gb eMMC.
- Visualización a través de HDMI 1080p.
- Intel®AtomTMZ3735F Quad Core.
- Windows 10.

Ratón Gaming 2800dpi GAMEware

¿Un ratón gaming por menos de 10 euros? Si crees que los sueños se pueden hacer realidad, ésta es la prueba.

7,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Sensor óptico profesional para gamers de 2800 ppp.
- Polling rate ultrarrápido para conseguir una precisión extrema.
- Cambio de alta velocidad on-the-fly de 800/1600/2800 para control máximo.
- 6 botones gaming pro (5 millones de pulsaciones) y rueda de scroll de alta velocidad.



Auriculares Steelseries Siberia 150

Los auriculares más ligeros de los Steelseries suenan tan bien como su precio, que es tan ligero como ellos.

59,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Auricular (40mm de diámetro, frecuencia de respuesta de 20-20000 Hz, sensibilidad de 94 dB, impedancia de 32 Ohm)
- Micrófono (sensibilidad de -38 dB, frecuencia de respuesta 50-16000Hz, captación de audio omnidireccional)
- Conexión USB, cable de 1.5 metros
- Compatible con PC y Windows

Consigue estos productos a través de Clic y Recoger

Consulta www.game.es/CYR para más información

Auriculares Plantronics Rig 500 HD

Si te has preguntado cómo suena una partida de gamers profesionales, la respuesta te la dan los RIG 500 HD.

79,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Patrocinados por la ESL y pensados para competición.
- Auriculares con diafragmas dinámicos de 40mm y Dolby 7.1 con campo de audición de 360 grados.
- Compatibilidad con audio codificado en 24 bit.
- Conexión USB.
- Micrófono plegable con anulación de ruido.
- Micrófono unidireccional: respuesta de frecuencia de 100Hz-10kHz y sensibilidad de -45dBV/Pa.
- Auticulares dinámicos de 40mm: respuesta de frecuencia de 20Hz-20kHz, impedancia de 32 ohmios y potencia máxima de entrada de 40mW.

Smartphone Spectrum Optimux 5" IPS Quad Core 1Gb+8Gb



Optimux nos sigue sorprendiendo con su línea Spectrum, con un gran smartphone por muy poco.

79,95 €
Exclusiva GAME

›CARACTERÍSTICAS:

- Pantalla: 5" 720x1280 IPS
- Procesador: Quad Core 1,2 GHz
- Sistema operativo: Android 4.4
- Conectividad: 3G, BT, GPS, WiFi
- Memoria: 1Gb / 8Gb
- Cámara: 5Mpx / 0,3Mpx
- Batería: 2600mAh
- Operador: Libre
- Otros: Dual Sim

Teclado Gaming GAMEware

Acompaña a tu ratón GAMEware con este teclado, tan impresionante y sólido, como asequible.



12,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Teclado gaming compatible con PC y Mac.
- Ratio de refresco ultrarrápido.
- 10 teclas multimedia y capacidad antighosting.
- Teclas de impresion reflectante e iluminación LED roja, para máxima visibilidad a oscuras o en condiciones de poca luz.

micromanía

¡Lo hemos probado!

SMARTPHONE BLUSENS SMART BEAUTY 5,5" QUAD CORE 1GB+8GB 13MPX 4G

Blusens nos ofrece un smartphone de diseño ta atractivo como potente y versátil. Puede usar dos tarjetas SIM de distintas operadoras.

MINI PC COMPUTER STICK HDMI 2GB+32GB WINDOWS 10 KAOS

Si tienes en casa un monitor, un teclado y un ratón, te puedes llevar tu nuevo PC en el bolsillo. Sí, no es una broma, y puedes hacerlo gracias a este sensacional PC Stick de Kaos.

RATÓN GAMING 2800DPI GAMEWARE

GAMEware te presenta un auténtico sueño hecho realidad: un ratón gaming de altas prestaciones o fiabilidad por menos de 10 euros. Toda una tentación para el jugón de pro.

AURICULARES STEELSERIES SIBERIA 150

Suenan bien. Y son ligeros. Y ambos conceptos son aplicables tanto a los auriculares SteelSeries Siberia 150 como a su precio. Hazte con el mejor audio por mucho menos dinero de lo que te podías imaginar. ¡Todo un regalo!

AURICULARES PLANTRONICS RIG 500 HD

Quizá no todos podamos convertirnos en gamers profesionales, pero al menos podemos jugar como ellos usando los Plantronics RIG 500 HD, unos auriculares patrocinados por la ESL y que ofrecen una calidad máxima.

SMARTPHONE SPECTRUM OPTIMUX 5" IPS QUAD CORE 1GB+8GB

La línea Spectrum de Optimux nos trae un pequeño gran smartphone, que incorpora una CPU de cuatro núcleos y se basa en el S.O. Android 4.4. Puede llegar a ofrecer 8 GB de almacenamiento y es totalmente libre.

TECLADO GAMING GAMEWARE

Un teclado gaming espectacular que incluye teclas multimedia e iluminación LED roja, para disfrutar de largas sesiones nocturnas de juego con la máxima visibilidad de comandos.

DARK SOULS III

Es hora de morir... ¡otra vez! ¡Y otra! ¡Y otra!

El mundo de «Dark Souls» está llegando a su fin... Una misteriosa indicación del creador de una de las sagas de rol más brutales de los últimos años que, como suele ocurrir con los proyectos de Miyazaki, dice mucho... y oculta mucho más.

Hidetaka Miyazaki es un tipo enigmático y apasionado por su trabajo. Un hombre divertido y afable, pero de pocas palabras, al que no le gusta desvelar más de lo debido, algo que identifica también, a la perfección, a From Software y sus proyectos. Porque a día de hoy, a apenas un par de meses de poder disfrutar de uno de los JDR más esperados del año... apenas sí se ha desvelado nada sobre la historia y personajes de «Dark Souls III». El secretismo y el misterio es, como la dificultad exacerbada, una de las señas de identidad de From a la hora de desarrollar sus juegos.

Quizá también tenga que ver que Miyazaki es un hombre muy ocupado para dar muchas explicaciones, pues no sólo es el responsable de «Dark Souls III», sino el presidente del estudio –amén de haber venido de trabajar en «Bloodborne» como proyecto anterior–. Pero, curiosamente, Miyazaki no comenzó la producción de «Dark Souls III», aunque tras cerrar «Bloodborne» el anterior presidente del estudio sí le pidiera asumir la dirección del proyecto. Sin embargo, la asistencia de otrso viejos conocidos de su equipo, que también trabajaron con él en las entregas anteriore, ha permitido que este esperado universo de la saga siga fiel a sus reglas... pese a las innovaciones que Miyazaki sugiere que se han introducido.

Un mundo que llega a su fin

Entre esas pocas palabras que Miyazaki suelta sobre «Dark Souls III», es conocido el comentario que hizo hace tiempo de que el mundo de «Dark Souls» se muere. Esa calculada ambigüedad ha sido interpretada de muchas maneras: que si «Dark Souls III» cerrará una trilogía; que no cerrarás una trilogía, sino que es una referencia a la ambientación del mundo de juego, un mundo que agoniza... Sea como sea, la ambientación fantástica y sobrenatural del mundo medieval de la saga sigue ahí: caballeros, dragones, muertos vivientes, espadas, hachas, arcos, magia, trasgos, criaturas de leyenda... «Dark Souls III», además, parece que tendrá una conexión más directa, no ya por su historia, sino por su conjunto y diseño, con el primer «Dark Souls» que con su continuación. Y en más de un sentido, pues parece que será no sólo por diseño de escenarios y personajes, sino también por la jugabilidad.

Algunos apartados clave de la saga, como el uso de las hogueras, por ejemplo, parece que va a cambiar. Evidentemente, From no ha soltado prenda sobre qué significa esto, en realidad. Quizá algo más sencillo de intuir es la reno-

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol / Acción
- **Estudio/compañía:** From / Bandai Namco
- **Fecha prevista:** 12 de abril de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de rol y acción, ambientado en un **universo sombrío y sobrenatural de fantasía medieval.**
- Ofrecerá novedades en el **sistema de gestión de la hogueras,** los puntos de control de la aventura.
- El **sistema de resurrección de enemigos** será diferente al de «Dark Souls II».
- Ofrecerá un **sistema de combate más ágil** y dinámico, con nuevas técnicas de lucha.
- La **enorme dificultad** seguirá siendo una de las claves de su diseño.



Vuelve el rol, vuelven los monstruos, vuelve la muerte continua. En esencia, vuelve «Dark Souls», con una tercera entrega que verá la luz en poco más de dos meses.



Las diferentes clases de personaje podrán satisfacer las exigencias de cualq jugador, aunque la evolución de habilidades y armas será realmente lo que los



Todo es cuestión de conseguir el arma adecuada. Bueno, y de efectuar el golpe correcto en el momento preciso. «Dark Souls III» , de todos modos, seguirá siendo muy exigente con el jugador.

“La trama sigue siendo un misterio, pero girará en torno a la figura del Señor de la Ceniza”



El Academy Assassin ha sido una de las clases más recientemente confirmadas en «Dark Souls III». Su especialidad es la magia Melfian, y va equipado con una máscara similar a las del carnaval veneciano.

Cuando encuentras ante ti un enemigo así... Bueno, tampoco hay que asustarse... mucho. Las técnicas de combate contra los grandes jefes serán familiares, aunque renovadas.

vación, también, del sistema de resurrección de enemigos sobre «Dark Souls II». A muchos, eso de que, tras un número variable de muertes, algunos enemigos desaparecieran de forma definitiva no les acabó de convencer. ¿Veremos entonces un retorno a los orígenes? Es algo que está por confirmar, claro. ¿Y sobre el combate, qué sabemos?

Luchas más dinámicas

Hasta que un juego como «Dark Souls III» no esté acabado es difícil decir hasta qué punto lo mostrado por From en demos y betas es definitivo. Pero hay varias cosas que parece que no cambiarán sobre lo ya visto, y un combate más ágil y dinámico es uno de esos pilares fundamentales. Nuvas posturas de ataque y defensa, nuevos combos y luchas, por lo general, más dinámicas, no tan técnicas –ojo, no tanto; no que ya no vayan a exigir habilidad y precisión– parece ser una de las claves del nuevo juego. Al hablar de los grandes enemigos, jefes finals, dragones, etc. Miyazaki habla de que aunque las técnicas de combate serán familiares para el jugador, se han renovado para que haya nuevas tácticas que descubrir y aplicar y, en cualquier caso, que siempre quede



VUELTA AL MULTIVERSO INFERNAL

Los sistemas de juego cooperativo e invasión de «Dark Souls III» seguirán siendo uno de los apartados más interesantes de su diseño de acción.



Las manchas de sangre seguirán siendo un aviso eficaz para aquello que se encuentra delante, pudiendo contemplar las acciones previas de los fantasmas de otros jugadores.



Los combates contra los grandes jefes siempre podrán ser algo más asequibles si contamos con la ayuda de un jugador que se una, aunque momentáneamente, a nuestra partida.



El modo PvP, dejando abierta la opción a la invasión de "nuestro" universo por parte de otros jugadores siempre es arriesgado, pero las recompensas pueden merecer la pena.



Una de las nuevas poses de combate, el Ready Stance, nos permite partir de una posición en que agarramos con ambas manos la espada para asestar un duro golpe en forma de arco.



El Guerrero Nórdico fue una de las primeras clases desveladas del juego, aunque en la última beta había disponibles cuatro en total, sumando Wandering Knight, Herald of White y Academy Assassin.

"Un sistema de combate más ágil y con nuevos ataques y armas hará evolucionar las técnicas de juego"

en manos del jugador ese punto de libertad para decidir qué hacer y cómo. Algo que afectará no sólo a la lucha sino a la exploración.

Para Miyazaki sus juegos son mundos incompletos que sólo el jugador puede llenar y dar sentido, tanto en el descubrimiento como en su manera de enfrentarse a sus desafíos. En «Dark Souls» el objetivo último giraba en torno a matar un dios. En «Dark Souls III» parece que la figura principal, en este sentido, será el Señor de la Ceniza, pero eso, como muchas más cosas en «Dark Souls III» sólo se desvelará en cuanto el juego esté disponible. Pero otro punto en común con los títulos anteriores, claro, será esa enorme y despiadada dificultad. Ese desafío extremo que bordeará constantemente –cómo no– el límite de la frustración, para convertirse en épica victoria llegado el momento. La muerte en «Dark Souls III» tiene muchas caras y, si todo es como debería, las conoceremos todas. Quizá esas ambiguas palabras de Miyazaki sobre la muerte del mundo de «Dark Souls» tenga muchos más significados de los que podemos imaginar ahora mismo, pero en todo caso hay algo que sí sabemos: queremos sumergirnos en el mundo de «Dark Souls III» cuanto antes. **A.C.G.**

EDICIONES PARA MORIRSE

Siendo uno de los juegos más esperados del año, From y Bandai Namco han preparado unas ediciones especiales que van a arrasar entre los coleccionistas.



Edición Apocalypse: Sólo disponible en reserva -online o en tienda-, la edición especial más modesta de «Dark Souls III» ofrece una caja metálica y la banda sonora oficial en un CD. Curiosamente, será más barata que la edición estándar.



Edición Coleccionista: Las cosas se ponen serias con la Edición Coleccionista, con una figura del Caballero Rojo de 25 cm, el mapa del juego en tela, tres parches para plancha, un libro de arte en tapa dura, la banda sonora y caja metálica.

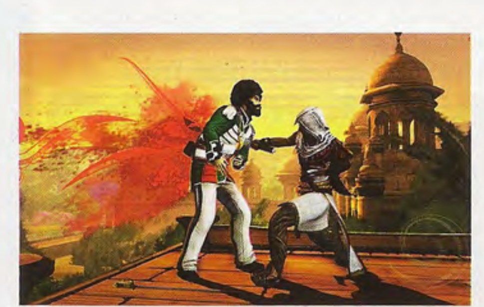


Edición Prestige: El súmmum del fan. Ofrece todo lo que se puede encontrar en la Edición Coleccionista -con una caja diferente, claro- más una segunda figura, el Señor de la Ceniza, de 40 cm de altura. ¡Espectacular!... Y bastante cara.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...

RISE OF THE TOMB RAIDER

Analizamos la nueva aventura de Lara Croft en su sorprendente vuelta al PC, poniendo bajo la lupa todas las novedades técnicas y de diseño.



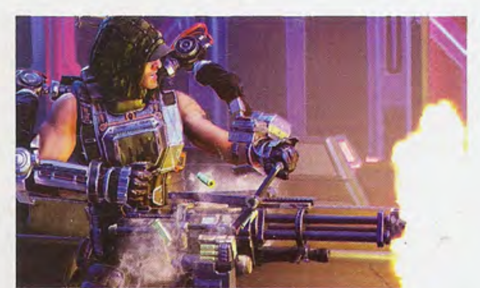
ASSASSIN'S CREED CHRONICLES INDIA

La segunda entrega de la saga «Chronicles» ya está aquí. ¡Asesinos en la India!



THE DIVISION

Un primer vistazo a uno de los juegos más esperados del año. ¿Cumplirá «The Division» con todas las expectativas?



XCOM 2

¿Es «XCOM 2» el mejor juego de estrategia de 2016? Jugamos con lo más nuevo de Firaxis y te damos nuestro veredicto.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
3/2016
Printed in Spain